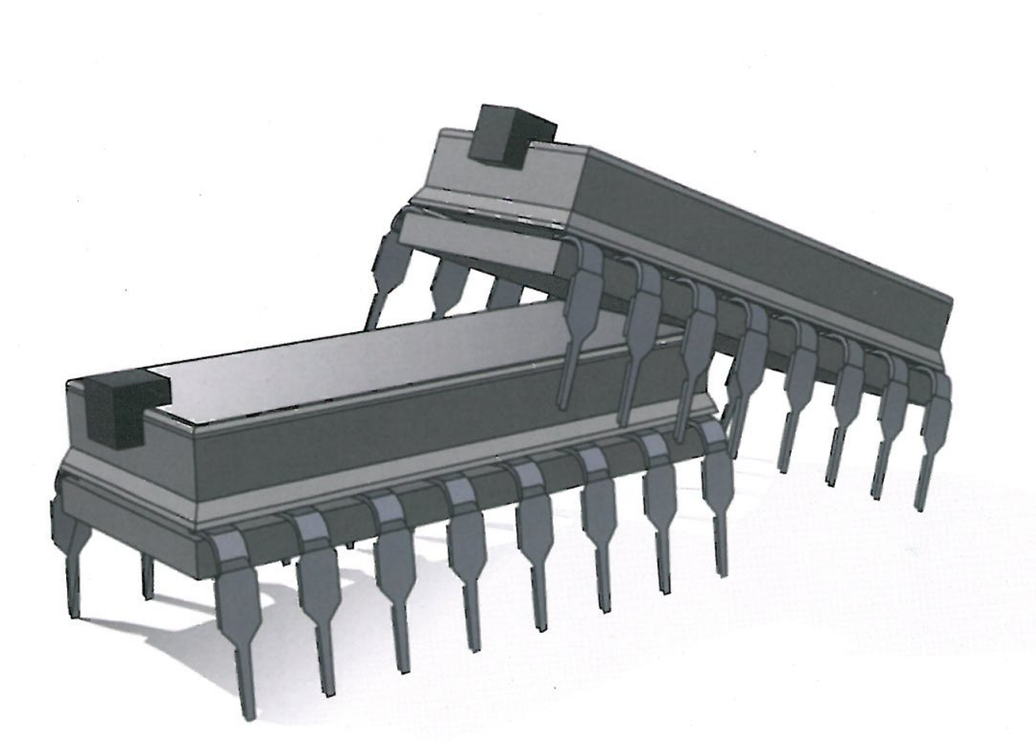

LA VERDAD SOBRE LOS VIDEOJUEGOS
número 02 | enero 2005 | 2,95 €
the GAME .mag
PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | PORTÁTILES
letal Gear Solid 3
nake Eater
PORTAJE ESPECIAL
mperium III
MEJOR ESTRATEGIA
HALF
LA REVIEW DEFINITIVA
LIFE 2
EVIEWS: SNOWBLIND | ALTERED BEAST | SHADOW OF ROME | THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS | RUMBLE ROSES...
VIEWS: PRINCE OF PERSIA 2 | METROID 2 | CALL OF DUTY | MORTAL KOMBAT | ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA...
PORTAJES: INTELIGENCIA ARTIFICIAL, ¿SUEÑAN LAS CONSOLAS CON OVEJAS ELÉCTRICAS?
NCURSOS: REGALAMOS 10 MORTAL KOMBAT + TAZAS y 5 PACKS COMMANDOS SAGA
8 414090 241342 00002


ARTIFICIAL
INTELLIGENCE
SPECIAL REPORT



Editorial

SOLO PASA UNA VEZ EN LA VIDA...

Era una oportunidad única y no quise desaprovecharla. Estoy hablando, por supuesto, del famoso 11 sobre 10 a *Halo 2*, que parece ser que ha levantado mucha polémica en internet y ha sido objeto de muchas discusiones y debates en varios foros de páginas dedicadas al mundo de los videojuegos. Como yo fui el responsable directo de esa nota, creo conveniente explicar un poco el por qué de esa decisión.

¿No te han entrado nunca ganas de hacer una locura? ¿De hacer algo diferente y atrevido? ¿De llevar adelante algo que sabes que no podrías hacer en ningún otro sitio? Todas esas preguntas me pasaban por la cabeza antes de decidirme a poner un 11 en la valoración de uno de mis juegos preferidos. Sí, me gusta mucho *Halo 2*, no tengo problemas en reconocerlo. Faltaría más. Todo el mundo puede dar su opinión sobre los juegos que más le gustan y los que trabajamos en una revista, ¿no podemos hacerlo? Pero si de eso trata esta revista, de opiniones sobre una serie de productos que se lanzan al mercado.

Fueron muchas cosas que se juntaron al mismo tiempo. La emoción de empezar un proyecto nuevo, el ver realizado un sueño -la revista-, que al final pudiera jugar con un título que llevaba dos años esperando y, como desde un principio los que hacemos esta revista nos propusimos que siempre diríamos lo que pensábamos, al final ocurrió lo que ocurrió. No pude resistirme y me decidí por el 11 en lugar del 10 que había puesto al principio. Era esa sensación de ver qué pasaría, de pensar que hacía eso porque nadie me lo iba a impedir -es lo bueno de no tener ningún jefe *tocapelotas* por encima- y, en definitiva, fue una elección para demostrarme a mi mismo y a todos los que trabajamos en *The Game.Mag* que somos libres de hacer lo que queramos y de decir lo que nos salga de las mismísimas *partes*. Yo nací libre para hacer lo que quiera y siempre que pueda lo haré. Y cuando me emociono o algo me hace ilusión, lo expreso. Si eso es un problema, pues soy una persona muy problemática.

Para algunas personas, lo del 11 sobre 10 no es más que una anécdota y algo gracioso que pronto será olvidado. Para otros es sinónimo de que en *The Game.Mag* nos desvivimos por los videojuegos y que nos mostramos tal y como como somos y, a otros, esta nota les ha molestado tanto que han llegado a tratarnos de tontos, estúpidos y gilipollas entre muchas otras cosas.

Ya lo he dicho antes pero voy a repetirlo. Para mí, poner ese 11 sobre 10 ha servido para demostrarme que de ahora en adelante no vamos a callarnos nada, ya sea bueno o malo, que tenemos carta blanca para contar lo que sea y de la forma que sea y que sí, que vamos a emocionarnos, a cabrearnos, a alegrarnos y a putearnos. Es decir, vamos a vivir los juegos como tienen que ser vividos, al máximo.

Que disfrutes este segundo número de *The Game.Mag* y a ver si conseguimos pasar 30 días sin que nos insulten... De momento, en este número no hemos dado ningún 11. :-D ■

Joan Piella, director de The Game.Mag



Director Editorial
Joan Piella
redaccion@thegamemag.com

Jefe de Redacción
Javier Lourido
redaccion@thegamemag.com

Directora de arte
Pui Wantakan Chinvonrungsie
redaccion@thegamemag.com

Colaboradores
Gerard Masnou, David Sopedra
Albert Santanach & Toni Font,
(www.bifid.net)

Publicidad
Joan Piella
Tel: 93 856 86 62/679 42 34 87
thegamemag@thegamemag.com

EDITA

LOKI STUDIO
C/ De la Salut, 9
08511, Santa María de Corcó
(Barcelona)
Tel: **93 856 86 62**
E-mail: **thegamemag@thegamemag.com**

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
08750 Molins de Rei - Barcelona
Tel: 93 680 03 60

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Depósito Legal: B-88298-2005

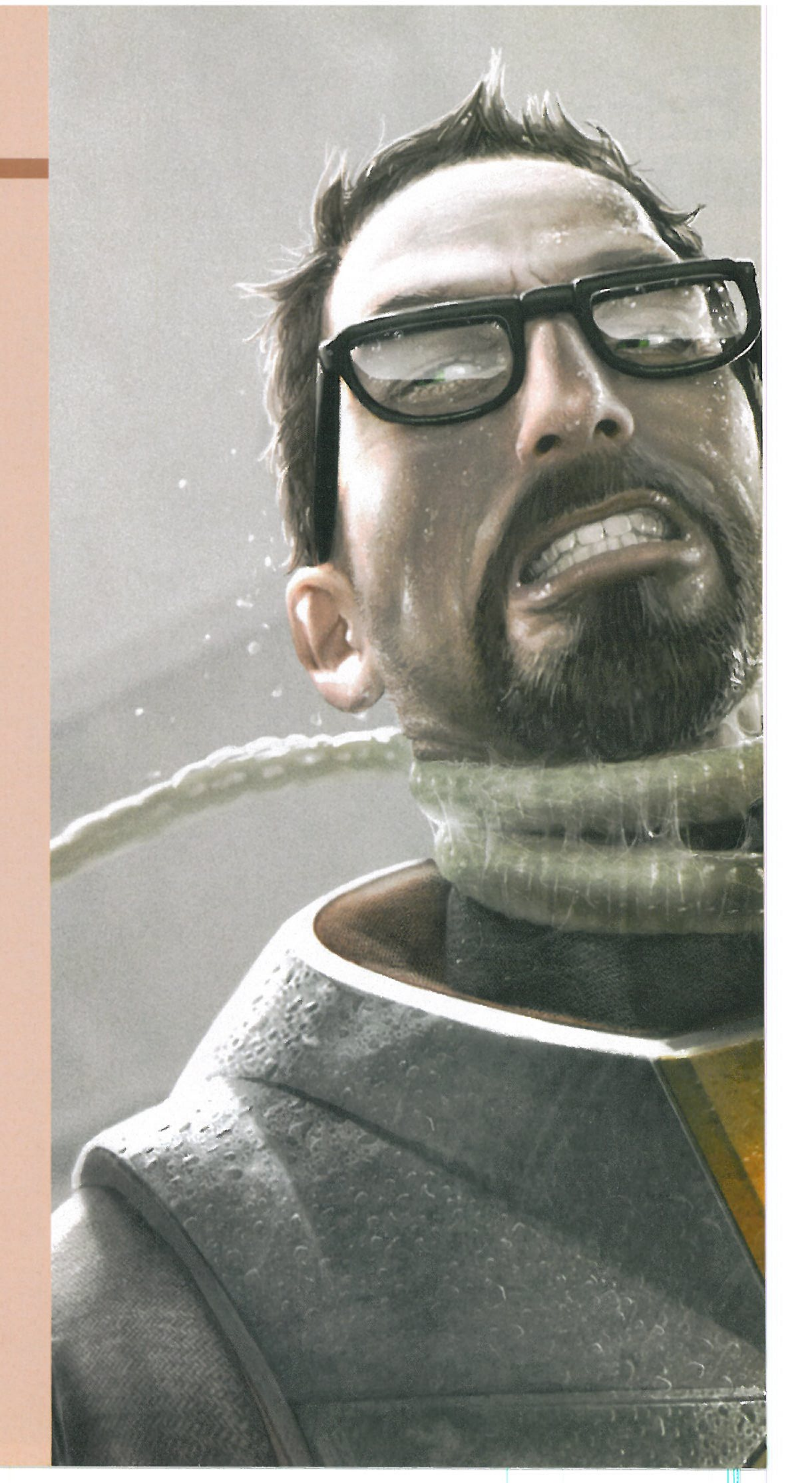
Sumario

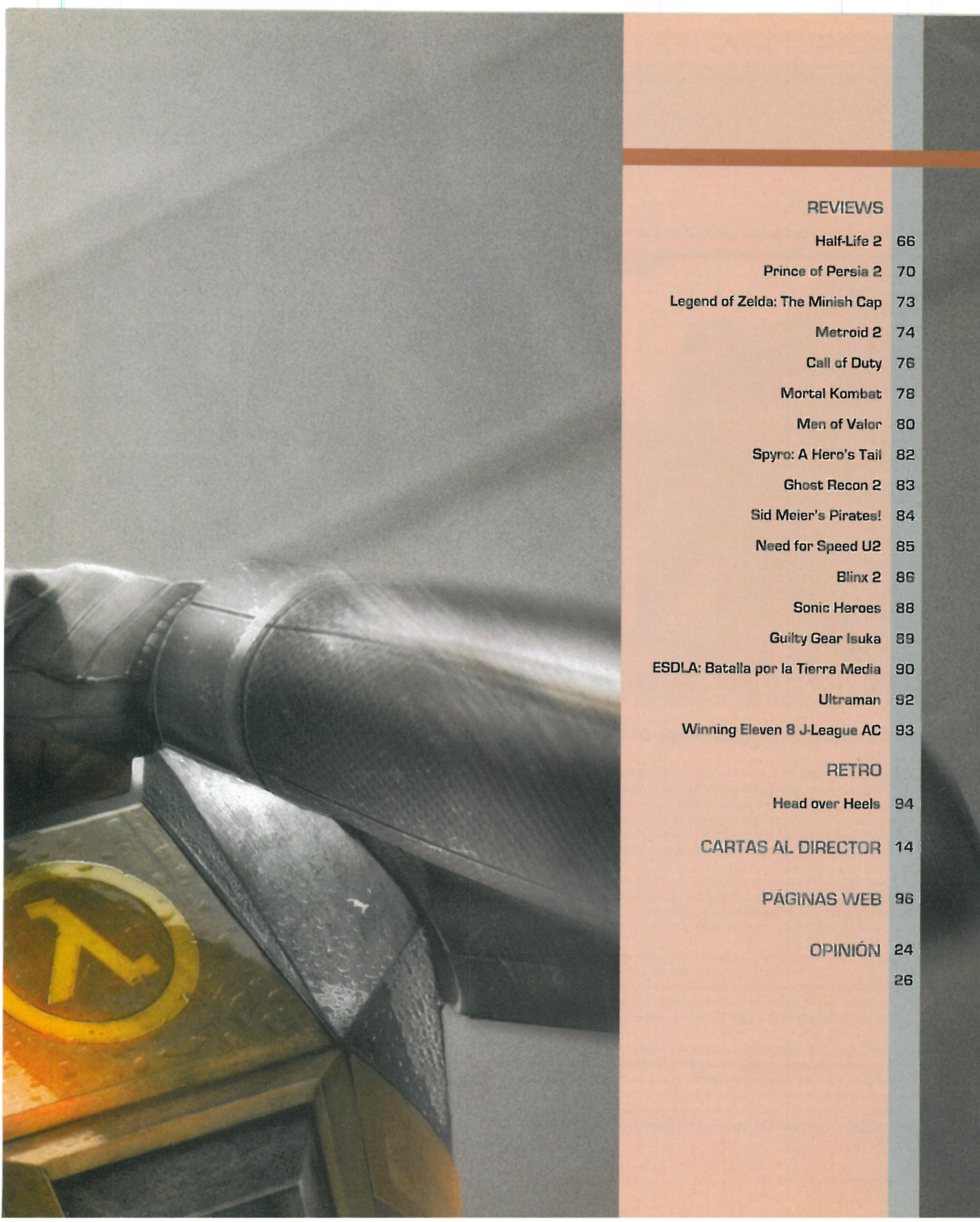
JUEGOS DEL FUTURO

DOWNLOAD

PREVIEWS

REPORTAJES





REVIEWS

RETRO

desarrollador: namco
distribuidor: sony
lanzamiento: verano 2005
sistema: ps2











Probablemente, la mejor saga de lucha de la historia

VAMOS A RECONOCER que nos costó, al principio, ver las cualidades que atesoraba la saga *Tekken*. No fue hasta su tercera entrega en la que nos dimos cuenta de su jugabilidad sólida y bien construida, de sus posibilidades casi infinitas en la combinación de golpes y patadas y de su dominio del género de la lucha. Otros lo han intentado, con más o menos éxito, pero *Tekken* sigue siendo mucho *Tekken* para los usuarios de todo el mundo. No será hasta el próximo verano que podamos disfrutar de la quinta parte de esta clásica saga, pero para empezar a calentar motores, vamos a echarle un vistazo a lo que sabemos hasta el momento de *Tekken 5*.

¿Habrá muerto finalmente Heihachi Mishima? Eso parece. Después de algunos problemas familiares entre Jin, Kazuya y Heihachi, éste último cae en manos de algunos Jacks –empujado por el simpático y hombre de confianza Kazuya- y alguien afirma que el viejo de peinado *alado* ha estirado la pata. Pero para alegría nuestra, el King of Iron Fist Tournament se va a seguir celebrando y la quinta competición está a la vuelta de la esquina.

Tal y como anunciamos el mes pasado en las páginas de esta misma revista, *Tekken 5* se servirá de la tecnología *endorphin* de la compañía NaturalMotion Ltd. para crear animaciones realistas y transiciones entre éstas mucho más suaves y naturales. El motor gráfico del juego es totalmente nuevo, los personajes serán personalizables y los entornos, por supuesto, interactivos. ¿Llegarán al nivel de *Dead or Alive 3*? Difícil lo tienen. Por lo que respecta a profundidad de juego, *Tekken* le da una patada en el culo a *Dead*, pero si hablamos de calidad visual, *DoA 3* no tiene rival alguno en el planeta.

Tekken 5 regresa con la mayor parte de los personajes de anteriores entregas junto con tres nuevos luchadores. En total hay 20 luchadores predeterminados disponibles desde el principio, además de los que se podrán desbloquear a medida que se avance en el juego, algo que es ley de vida en cualquier *beat' em up* que se precie. En esta ocasión, podrás cambiar el aspecto de los personajes a base de gafas de sol, sombreros, trajes y demás tonterías más propias de una revista *fashion* que de un juego de lucha. ¿Podremos vestir de mujer a algún *machote* como Marduk o Jin? Como ahora está tan de moda lo *gay*, pues no estaría de más que se incluyera esa opción, pero lo vemos negro. ■

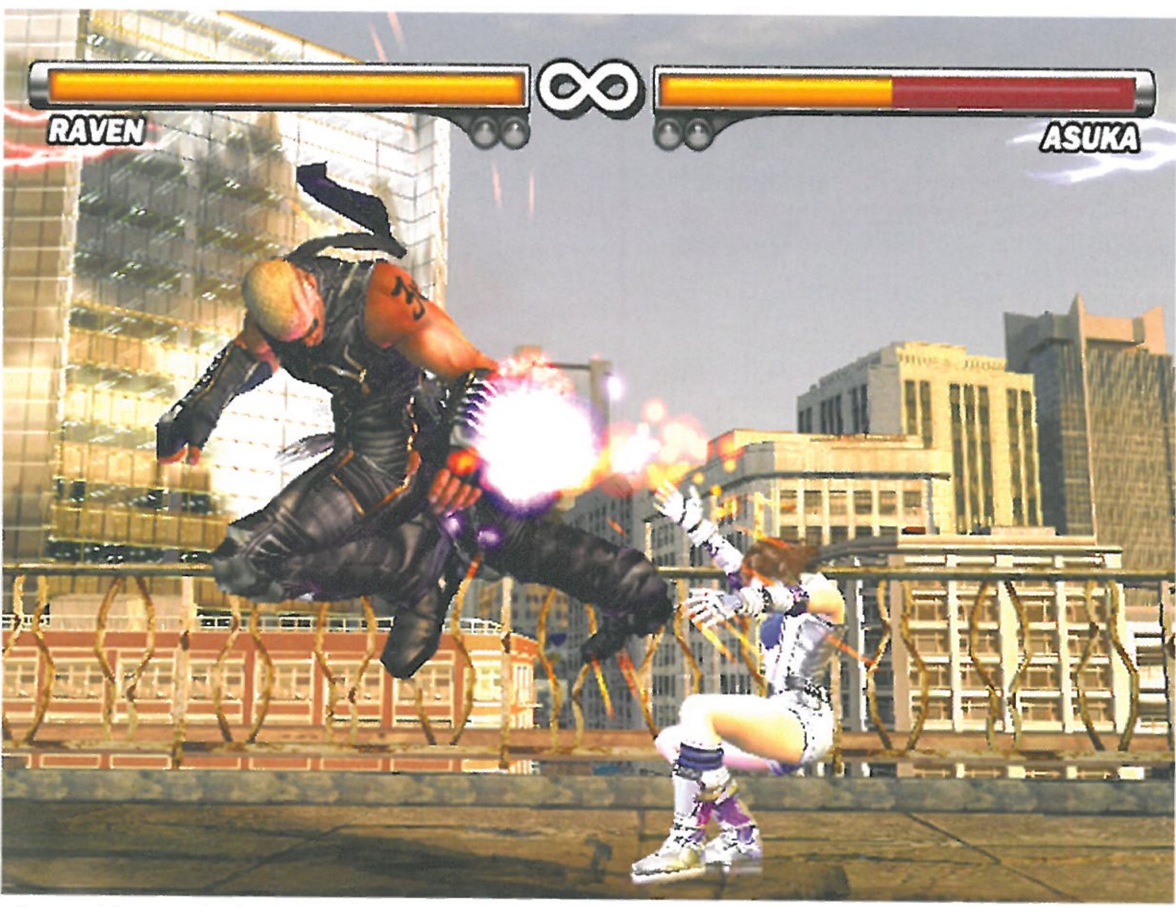




> Aunque corrían rumores de que *Tekken 5* iba a ser un título multiplataforma, de momento sólo aparecerá para la consola de Sony.





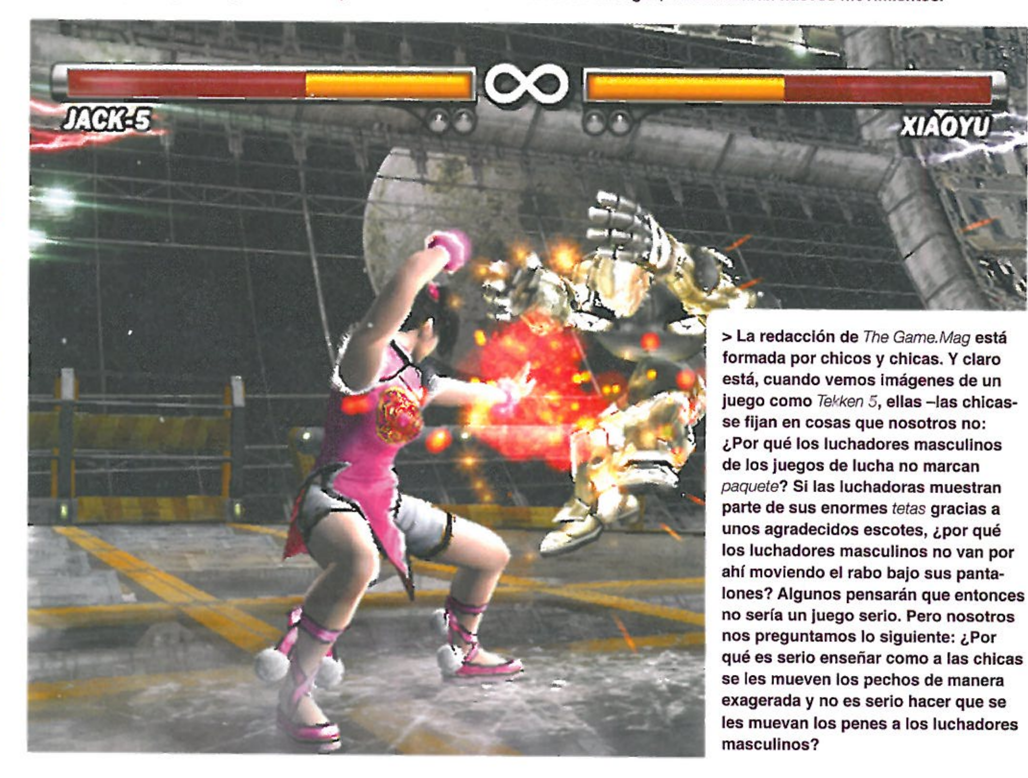


> Nuevos y viejos personajes. Aunque la gran mayoría de ellos ya los hemos visto en anteriores entregas, todos tendrán nuevos movimientos.





> Algunos usuarios siguen sin entender la grandeza de la saga *Tekken* en el género de los *beat 'em ups*. Fíjate en su profundidad de juego y en su jugabilidad. ¿Has visto algo parecido en otra parte?



> La redacción de *The Game.Mag* está formada por chicos y chicas. Y claro está, cuando vemos imágenes de un juego como *Tekken 5*, ellas –las chicas- se fijan en cosas que nosotros no: ¿Por qué los luchadores masculinos de los juegos de lucha no marcan *paquete*? Si las luchadoras muestran parte de sus enormes *tetas* gracias a unos agradecidos escotes, ¿por qué los luchadores masculinos no van por ahí moviendo el rabo bajo sus pantalones? Algunos pensarán que entonces no sería un juego serio. Pero nosotros nos preguntamos lo siguiente: ¿Por qué es serio enseñar como a las chicas se les mueven los pechos de manera exagerada y no es serio hacer que se les muevan los penes a los luchadores masculinos?

desarrollador: konami
distribuidor: konami
lanzamiento: mayo 2005
sistema: playstation 2

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

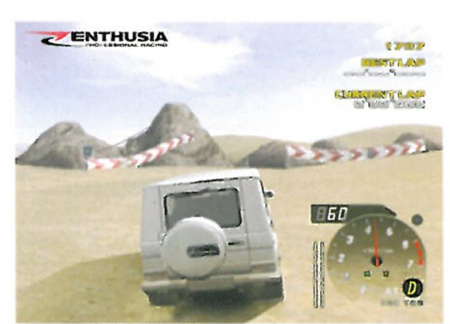
Konami reinventa la palabra simulación

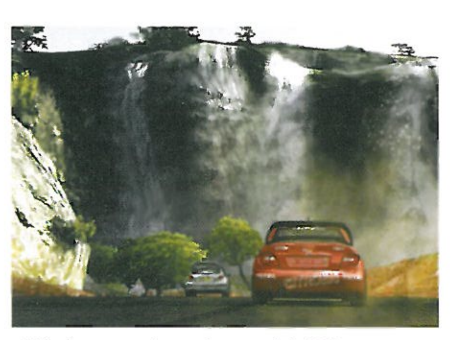
CORREN BUENOS TIEMPOS para los juegos de coches. El mes pasado te hablábamos en esta misma sección del *Forza* de Xbox; este mes analizamos en las reviews el enésimo *Need for Speed*; PS2 acaba de recibir una excelente conversión de *Toca Race Driver 2*; *GT4* está a la vuelta de la esquina... y hasta NDS y PSP tienen ya sus respectivas versiones de *Ridge Racer*. En condiciones normales, un nuevo juego de coches como *Enthusia* lo tendría francamente complicado para hacerse un hueco entre tanta competencia; pero las condiciones que rodean a *Enthusia* son de todo menos normales.

Los desarrolladores se han preocupado de ofrecer una experiencia de conducción lo más realista posible que desmarque a *Enthusia* del resto de juegos de carreras. Han recurrido al Team Goh –a la postre ganador de las 24 horas de Le Mans en 2004- para estudiar el comportamiento de los vehículos en la alta competición, han obtenido los datos telemétricos oportunos y han intentado trasladar a la pantalla las mismas sensaciones que se supone que los pilotos de carreras experimentan en la vida real. ¿Cuántos juegos conoces que te permitan usar un botón del pad como embrague y controlar a tu antojo las revoluciones del motor cada vez que cambias de marcha?

De todas formas, embragar mediante un simple botón del Dual Shock puede resultar un tanto absurdo en un juego que persigue el máximo realismo, de modo que la compañía nipona está preparando también un volante compatible con el GT Force que debería hacer justicia a su original sistema de control... aunque, por supuesto, lo más probable es que no lo veamos por estas tierras. Da igual, porque el realismo de *Enthusia* va mucho más allá de la inclusión del tercer pedal en un periférico accesorio: el rugido del motor, la aceleración y el frenado analógicos, el distinto comportamiento de los vehículos a altas y bajas velocidades, el completo sistema de suspensiones... Sus creadores insisten especialmente en la utilidad del Virtual Gravity System –VGS-, una representación visual de la fuerza G que soportan los coches y que proporciona al usuario información precisa sobre el estado inercial del vehículo, otorgándole un mayor control en los derrapes y contravolantes.

Llevamos mucho tiempo siguiendo a *Enthusia*, y cada nuevo vídeo o remesa de capturas que sale a la luz no hace más que aumentar nuestras ganas de ponerle las manos encima. Konami tiene un montón de licencias de coches reales, varias decenas de circuitos –incluyendo Tsukuba y Nürburgring y alguna carrera por el desierto- y un excelente motor físico para plantar cara a sus rivales. ¿Conseguirá salirse del rebufo de Polyphony? ■





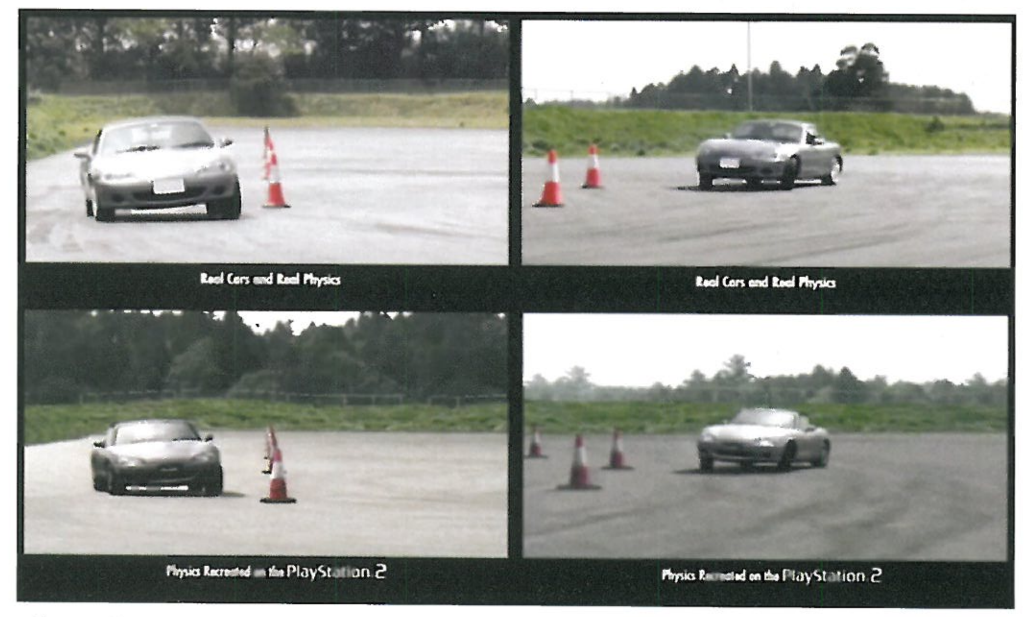
> Habrá que ver cómo se las arregla la PS2 para mover hasta seis coches simultáneos con estos gráficos. Si es que se las arregla de alguna forma, claro.

> Mezclar diferentes tipos de competiciones en un mismo título siempre conlleva un alto nivel de riesgo. Pocos juegos lo han conseguido con éxito. Veremos como se las apaán en Konami.





> Ahí lo tienes: el Audi R8 del Team Goh, tal y como aparece en *Enthusia Professional Racing*. Menudo cacharro.



> Algunos videos distribuidos por Internet demuestran bien a las claras la intención de los programadores de «emular» el comportamiento de los vehículos en la vida real.



desarrollador: nintendo
distribuidor: nintendo
lanzamiento: principios 2005
sistema: gamecube

MARIO PARTY 6

¿Una fiesta con Mario y compañía? Intentaremos colarnos

VER UN NÚMERO como el *6* en el título de un juego podría ser algo malo, muy malo. Podría ser sinónimo de poca originalidad, de repetición, de aburrimiento, de algo ya visto... Pero como el título del juego que nos ocupa en estas dos páginas también tiene la palabra mágica *Mario*, vamos a dedicarle toda la atención que se merece.

Mario Party 6 es lo que se conoce como un *party game*, es decir, un título abarrotado de mini juegos en el que normalmente pueden participar un mínimo de cuatro jugadores y competir entre ellos o por equipos en decenas y decenas de diferentes juegos. El último gran *party game* que recordamos y que no tenga a Mario como protagonista es el magnífico *Kung Fu Chaos*, una delicia de la diversión que mezclaba de todo un poco con gran maestría. Pero el hijo pródigo del señor Miyamoto ha vuelto y, las horas de entretenimiento del bueno están aseguradas.

Para empezar, esta nueva entrega de la serie contará con más de 75 mini juegos totalmente nuevos, 6 juegos de mesa y un micro. ¿Qué? Pues sí, como lo has oído. Gracias al micro que acompañará al juego, podrás controlar parte de la acción que transcurra delante de tus narices con la voz. Veremos cómo funciona el invento, aunque ya podemos imaginar cómo algunos intentarán hacer trampas chillando a los micros de los contrincantes para que la pifien. Incluso podríamos nombrarte ahora mismo quién de la redacción de *The Game.Mag* intentará ese truco. Pero vamos a dejar que se mantenga en el anonimato.

A nivel visual, *Mario Party 6* sigue las pautas marcadas por anteriores entregas de la serie. Gráficos simples y directos, minimalistas y elegantes y con suficientes efectos de luches y sonidos como para que no nos quejemos demasiado. Aunque no hay que olvidar que lo mejor de *Party 6* es la diversión que ofrecerá, por encima de cualquier otro aspecto. Y la diversión en este caso viene acompañada con una jugabilidad de alto nivel, difícil de superar y que lleva la marca y el sello de la gran N en todos y cada uno de sus recovecos. Aunque merece una mención especial el nuevo sistema de día y noche que se ha implementado y cómo éste afecta a la forma con la que hay que afrontar los diferentes mini juegos.

Le cogimos simpatía a este señor bigotudo allá por los tiempos de los 8 bits y todavía nos sigue gustando casi todo lo que hace. Será que lo hace todo muy bien. ■





> Los personajes más famosos de Nintendo y el mundo de Mario estarán presentes.

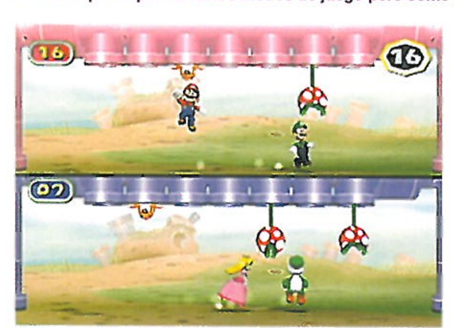






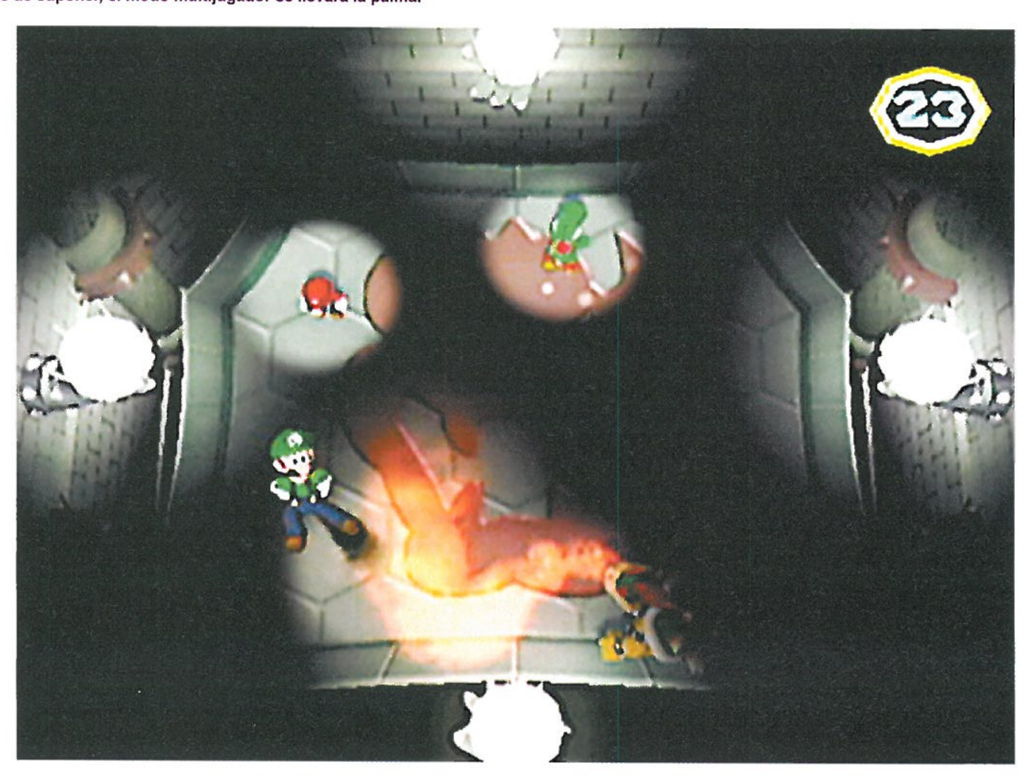


> Podrás participar en varios modos de juego pero como es de suponer, el modo multijugador se llevará la palma.





> La velocidad de juego se ha aumentado de forma increíble y, el poder dar órdenes de voz mediante un micro convertirá la experiencia general de juego en una auténtica locura.





desarrollador: free radical design
distribuidor: electronic arts
lanzamiento: principios 2005
sistema: playstation 2, xbox, gamecube

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

El shooter que no dejará indiferente a nadie

LA ANTERIOR ENTREGA de esta saga fue uno de esos títulos que no dejan a nadie indiferente. Algunos lo adoraron y otros, simplemente, lo odiaban a muerte. Para algunos era una obra maestra, para otros, una aberración del género de los shooters. *TimeSplitters 2* fue, a pesar de todo, un gran juego, adictivo hasta la muerte y que incluya un modo multijugador como pocas veces hemos visto. Bajo el amparo de Electronic Arts, los chicos y chicas de Free Radical ya casi han terminado su nueva obra: *TimeSplitters: Future Perfect*.

En esta ocasión, todo parece indicar que la victoria de nuestro cometido estará en el pasado, el presente y el futuro de una batalla que se esparce a través del tiempo y en la que la humanidad está al borde de la destrucción a manos de los TimeSplitters. Cortez –el héroe de anteriores entregas- vuelve para verse inmerso en una frenética carrera *temporal* en la que deberá, cómo no, salvar a la humanidad. Por dios que esto sí es originalidad en estado puro. ¿Cuántas veces hemos salvado al planeta en los videojuegos? Viendo cómo los guionistas de los juegos se estrujan de esta manera las neuronas, nosotros preferimos olvidarnos del argumento e indagar en los modos de juego que incluirá *Future Perfect*.

Además de un renovado modo historia en el que la acción tendrá lugar entre el año 1941 y el 2401, también dispondremos de los típicos e indispensables modo cooperativo, challenge y arcade y, por supuesto, el maravilloso modo multijugador. A través de la red podremos organizar partidas con hasta 16 jugadores simultáneos y, gracias a la opción Map Maker que incluye *Future Perfect*, podremos crear nuestros propios mapas y compartirlos online. Se nos ponen los dientes largos de solo pensar en las posibilidades de juego que puede llegar a ofrecer el título de Free Radical.

Por lo que respecta al aspecto técnico, *Future Perfect* presenta un estilo visual muy peculiar e impactante. Si el equipo de Free Radical sigue los pasos de Criterion (que también se marcharon a EA para crear su *Burnout 3 Takedown*), podemos estar ante uno de los títulos a tener más en cuenta en esta nueva temporada.

No podemos negarlo. *TimeSplitters: Future Perfect* nos gusta y estamos ansiosos de echarle el guante. Seguro que volverá a enamorar a unos y a crispar los nervios de otros, pero de todos modos, seguirá siendo un gran juego que probablemente tendrá muchas más secuelas en el futuro. ¿Verdad chicos de EA? ■





> Los shooters se están comiendo gran parte del pastel de las ventas debido a los impecables e imprescindibles títulos que han aparecido en los últimos meses.

> El modo multijugador de la anterior entrega de esta saga fue una auténtica locura. En esta ocasión dispondremos del modo online... Muy interesante.





> Viajes en el tiempo, armas por doquier, escenarios realistas y detallados, efectos especiales espectaculares... *Future Perfect* parece tenerlo todo. Si tuviera un guión original ya sería el no va más...





artas al director

Si te sientes inspirado y quieres escribirnos para contarnos qué te ha parecido la revista o para comentar algunos de los temas que tratamos en The Game.Mag, no dudes en escribirnos a la siguiente dirección indicando "Cartas al director" en el asunto:

redaccion@thegamemag.com

He leído vuestra revista y está muy bien, pero le faltarían algunos detalles como incluir decimales en las puntuaciones de los juegos y dividir las notas en apartados. También creo que estaría bien un apartado de opinión en la revista.

Carlos Torralba, e-mail

Pues no sabemos qué decirte acerca de eso de diversificar el contenido de nuestro actual sistema de puntuación. Un rango de 0 a 10 con números enteros (11 si contamos Halo 2) debería ser suficiente para resumir la idea general de lo que nos ha parecido cada juego, que es a fin de cuentas de lo que se trata al ponerles una nota. De hecho, cuando decidimos los contenidos de la revista estuvimos a punto de prescindir de los dígitos y basar nuestras valoraciones única y exclusivamente en el texto de los análisis; pero llegamos a la conclusión de que algo así resultaría demasiado atrevido, incluso para nosotros...
En cuanto al apartado de opinión, ya desde el primer número tenemos un par de columnas en las que sus autores tienen vía libre para expresar lo que deseen, como deseen y cuando deseen –siempre dentro de los plazos de entrega de cada mes, no se vayan a quedar fuera- sin censura de ningún tipo. ¿Crees que deberíamos poner alguna más?

> > > > >

Hola,
¡Felicitaciones! Es una grande revista, y estoy ansioso para leer el segundo número. Me llamo Stefano Martino y soy un dibujante de cómic italiano que vive en San Fernando, Cádiz. Trabajo también en una revista online de crítica de videojuegos desde hace un año (www.insert-coin.it). Creo que la única cosa que falta en vuestra maravillosa revista (y en todas las demás revistas de videojuegos) es una sección dedicada a «retrogaming» y emulación... pero es algo comprensible, siendo esas prácticas no siempre legales al 100%.
Seguid así y hasta pronto.
PD: Perdona mi español tan cutre.

Stefano Martino, e-mail

Pues no, no creemos que olvidarse de los clásicos sea algo comprensible -en absoluto-, ni tampoco que recordarlos y hablar de ellos sea ilegal... de modo que en este segundo número hemos inaugurado una sección que estamos seguros de que te/nos/os van a traer muy buenos recuerdos. Intentamos hacerla ya el mes pasado, pero problemas de tiempo y espacio de última hora nos lo impidieron. ¡No te imaginas lo complicado que es sacar una revista nueva a la calle!
Por cierto, aceptamos todo tipo de sugerencias para esa sección, al igual que para el resto de la revista. Críticas también, claro... es decir, si no hay más remedio... A lo mejor hasta las leemos y todo...

> > > > >

¡Hola!
Me enteré de la salida de esta nueva revista en los foros de Meristation; la verdad es que estaba teniendo muy buenos comentarios, así que decidí comprarla.
En general, me parece una gran revista de videojuegos, sobre todo por su aire independiente frente a otras revistas digamos más «partidistas». Sobre todo, del contenido me encanta el lenguaje adulto que se emplea en la revista, que ya está bien de tantas revistas para niños. Esto de los videojuegos no entiende de edades, y la verdad es que se agradece.
Como en general la revista me pareció perfecta (diseño, maquetación, sistema de puntuación...), únicamente os pondré unos cuantos «peros» o sugerencias, siempre desde mi más humilde opinión:
- Puntuación 11/10 de Halo 2: Deja el listón muy alto para futuros juegos, además de que dejó ver ciertas «preferencias» del director de la revista por el juego en el artículo «Somos humanos» (que a mí me encantó, pero que quizás al público general le pudo parecer poco serio).
- Falta una sección de juego online: Tanto en PC como en consolas el juego online va cada vez a más. Una buena sección donde se analizaran las posibilidades online de cada juego, fallos y virtudes, competiciones online, clanes...
- Cartas al director, con opiniones y cuestiones de los propios lectores.
- Y un Top de los juegos de cada sistema.
De momento, ya tenéis un comprador seguro de cara al próximo mes. Espero que la revista conserve este aire independiente. ¡Saludos!

Raúl, e-mail

Qué pasa, ¿que sólo escribís los lectores a los que os gustó la revista? Porque hemos echado un vistazo a unos cuantos foros –el de Meri incluido- y había de todo... más a favor que en contra, sí, pero de todo. ¡Coño, que también nos gusta que nos deis caña! A ver si va a ser que los que estaban en contra no podían escribirnos porque no tenían la revista... pero entonces... hmm...
- Puntuación 11/10 de Halo 2. Sabíamos que iba a traer cola (como el subtítulo de la portada, «El juego más esperado de la historia»), pero no imaginábamos que fuera a armar semejante alboroto. De acuerdo, el subtítulo era un poco agresivo, básicamente para llamar la atención; pero el 11/10 se lo volveríamos a dar tantas veces como fuera necesario. ¿Recuerdas lo que comentábamos en la primera carta acerca del sistema de puntuación, de que las notas deberían ser un simple resumen de lo expuesto en los textos y de que a lo mejor era preferible no puntuarlos? Pues tenemos la impresión de que el 90% de críticas dirigidas hacia esa nota no se leyeron o no entendieron la parte del comentario que decía:
«Podríamos hacer una review de Halo 2 típica y tópica [...] pero no lo vamos a hacer. [...] Aclarado esto, vamos a dar paso a la review más personal que haremos nunca.»
La nota de Halo 2 es, como cualquier otra nota, un resumen de lo expuesto en el texto, y por tanto una nota absolutamente personal. Personal y subjetiva, que para el caso es lo mismo. Todas las notas del mundo son subjetivas -nosotros al menos no conocemos a nadie que utilice máquinas para analizar y puntuar juegos-, pero ésta lo

"Puntuación 11/10 de Halo 2: Deja el listón muy alto para futuros juegos, además de que dejó ver ciertas «preferencias» del director de la revista por el juego en el artículo «Somos humanos» (que a mí me encantó, pero que quizás al público general le pudo parecer poco serio"

"Pues sigo sin hacerme una idea de si me compro el Metroid o no. En fin, lo peor de todo es que no habéis vapuleado a GameCube, sino que simplemente os habéis limitado a ignorarla por completo"

es todavía más; una nota doblemente subjetiva, porque está dada por una persona y porque a esa persona le salió de las narices otorgarle un extra de subjetividad bien explícito acorde con el texto que la acompañaba.
Esa persona es nuestro director, y obviamente no tuvo ningún reparo en demostrar ciertas «preferencias» hacia el juego... ¡Pero es que precisamente eso es lo que intentamos hacer en The Game.Mag! Comentar, analizar y mostrar nuestras «preferencias» y «despreferencias» hacia los JUEGOS, no hacia los sistemas, fabricantes o compañías que hay detrás. ¿Por qué crees sino que nuestra revista se llama «The Game.Mag»? ¿Crees que se lo hemos puesto a boleo? Cualquier otro propósito sería ir en contra de nuestros principios...
- Sección de juego online. Lo tendremos en cuenta. De momento seguiremos comentando las opciones online de cada título en sus respectivas previews y reviews, siempre que el redactor encargado de turno lo considere oportuno. Pero no descartamos hacer algo más específico en un futuro, cuando nos asentemos un poco y tal.
- Cartas al director. Pues aquí están. Al igual que la sección retro pensamos en incluirlas en el primer número, pero algunos pequeños problemillas e imprevistos –como que antes de salir a la venta no teníamos ni revista, ni cartas ni lectores- retrasaron treinta días su aparición. No deberíamos decirlo, pero estuvimos a punto de inventárnoslas... Ehm, olvida esta última frase, ¿de acuerdo?
- Top de juegos. También, también pensamos en ello, pero todavía le seguimos dando vueltas buscando la mejor forma de hacerlo. A ver si para el mes que viene tenemos algo más consistente.
Venga, Raúl, nosotros también esperamos conservar «este aire independiente»... o morir en el intento. ¡Banzaaaiii!

>>>>>

Saludos,
Soy un lector asiduo al mundo videojueguil que mirando en el quiosco se encontró con vuestra revista, la cual de primeras me llamó la atención por la portada... Simplemente diferente a todas las demás, lo que me encantó. También me fijé en el precio de la revista y ahí sí que ya no me lo pensé dos veces, la compré y me la llevé a casa.
Para empezar, comentar que otra cosa que me sorprendió fue la calidad de las capturas que ponéis, que son soberbias, algo que os hace ganar muchos puntos a favor en relación a otras «publicaciones» en las que las capturas dejan bastante que desear. El tipo de estructuración de la revista en cuanto a secciones también me ha gustado bastante, y la maquetación de cada una de ellas (sobre todo la de la comparativa de consolas portátiles) es muy acertada.
En cuanto a contenidos, por fin encuentro una revista que junte los juegos de PC con los de consolas, lo que es todo un puntazo. Aunque sea el primer número, me alegra ver por fin cómo una revista se atreve a puntuar al máximo un juego, cuando otras no lo han hecho... y éste se lo merecía (todo un detalle la puntuación de mi ansiado Halo 2, 11 sobre 10 :D).
Bueno, no tengo mucho tiempo ahora, pero comentaros que ya tenéis a un fiel adepto a vuestra revista si continuáis así. Buen trabajo ;o)

«El barbut», e-mail

Pues nada, nos encanta que te haya gustado :), pero vamos a tener que dar paso rápidamente a otro lector porque después del ladrillo que hemos soltado en la carta anterior casi monopolizamos la sección y convertimos las «Cartas al director» en una especie de «Cartas desde la redacción».
Ah, no, espera, lo de la calidad de las capturas: tratamos de cuidar al máximo tanto la estética como el contenido de la revista, pero no creas que estamos muy contentos de cómo quedaron las del primer número... demasiado oscuras quizá, ¿no? Hemos hablado con la imprenta a ver si lo pueden solucionar, pero evidentemente no lo sabremos hasta tener este segundo número entre las manos. Qué tal, ¿se ven mejor?

>>>>>

Hola,
Qué tal. Mi nombre es Ángel Pérez Moreta, y bueno, como en la última página de la revista solicitabais sugerencias... pues ahí van.
En un principio, supongo que haré una valoración general. A ver: El diseño de la revista me ha gustado mucho. Muy elegante para lo que estamos acostumbrados a ver en este país y además en este tipo de publicaciones... La verdad es que me ha encantado, aunque es calcado al de la The Game Mag de Inglaterra. Curioso, ¿no? Esto no es una crítica, sino un apunte. La redacción también me ha gustado bastante. Muy seria, que para los usuarios que contamos ya con algo más de la veintena de edad se agradece el no leer infantiladas.
El único gran fallo que os he encontrado... Es que veréis, soy usuario de GameCube, sí, esa consola morada o negra, la que fabrica una tal Nintendo y tiene juegos como Metroid Prime 2: Echoes que estaba totalmente ausente de vuestra revista, a pesar de haber salido al mercado el 26 de noviembre... y que por cierto, ninguna revista de este país ha comentado. También han salido en noviembre juegos como Tales of Symphonia, muy deseado en nuestra consola, y bueno... mejor no continúo.
Lo que quiero decir es que cuando compré vuestra revista no esperaba que vapulearais a mi consola y, en consecuencia, a mí, con comentarios como que es demasiado infantil, que no vende y todo eso que se dice de Nintendo. Lo único que esperaba es que se hiciera lo que se debería hacer en este tipo de revistas y no se hace: COMENTAR LAS NOVEDADES PARA QUE EL USUARIO SE HAGA UNA IDEA DEL PRODUCTO Y ASÍ VALORAR UNA POSIBLE COMPRA.
Pues sigo sin hacerme una idea de si me compro el Metroid o no. En fin, lo peor de todo es que no habéis vapuleado a GameCube, sino que simplemente os habéis limitado a ignorarla por completo.
Bueno, esto no es del todo cierto: con lo de Resident Evil 4 habéis comentado algo, pero no precisamente lo que más nos agrada a los usuarios de GameCube.
Yo puedo entender que en este país PS2 es la reina de las ventas, que Xbox la sigue de cerca y que después está GameCube. Lógicamente, centrándoos en las dos primeras conseguiréis más lectores que en la otra, pero esto no es motivo para que la ignoréis como la habéis ignorado.
Bueno, dejo de echaros el «chorreo» y sólo espero que seáis todo lo profesionales que no es [censurado], ni con su [censurado] ni con su [censurado], que para cada portada hace un Pokémon.
Y que espero que tengáis mucha suerte. Por mi parte, compraré el número dos de vuestra publicación, pero si los contenidos no varían un poco... será el último que compre. Sólo me queda decir (y no es para quedar bien) que si necesitáis alguna ayuda sobre el mundo de GameCube no dudéis en enviarme un e-mail, y ya veremos qué puedo hacer. Mucha suerte.

Ángel Pérez, e-mail



Cartas al director

¿Sabes? Tienes razón. Tienes toda la maldita razón del mundo. No lo decimos para quedar bien, ni para hacerte la pelota; ni siquiera para justificarnos. Tienes razón y punto. No deberíamos haber «ignorado» a GameCube del modo en que lo hicimos en nuestro primer número... pero es que no pudimos hacer otra cosa.
Metroid 2 salió como muy bien dices el 26 de noviembre. Aproximadamente ese mismo día nuestra revista debió llegar al quiosco, y aproximadamente ese mismo día pudimos hacernos con una copia del juego... comprándola en las tiendas. No pudimos analizar Metroid 2 en nuestro primer número porque, sencillamente, no tuvimos la oportunidad de jugar con él hasta que la revista ya estuvo en la calle. ¡Más quisiéramos!
Por lo que nos han contado, Nintendo no acostumbra a mandar betas ni versiones finales de sus juegos a NINGUNA revista del sector (queremos suponer que para conservar la exclusividad de sus propias publicaciones). Si quieres probar juegos que todavía no están a la venta –y naturalmente perteneces a algún medio especializado-, debes desplazarte a sus oficinas en Madrid cuando ellos te lo indiquen, jugar en sus propias instalaciones y olvidarte de la posibilidad de traerte alguna primicia de vuelta para jugar con calma en tu casa. ¿Alguna vez te has preguntado por qué las dos o tres publicaciones que comentan títulos de GameCube y GBA se editan todas en Madrid? Podríamos haber cogido algún avión y desplazarnos hasta allá para jugar un rato al Metroid, sí; pero entre lo atorados que estábamos confeccionando el primer número y las pocas garantías que nos ofrecía el jugar unos minutos fuera de nuestro «ecosistema», como que decidimos que no valía la pena...
Este mes tienes una completa review del juego, realizada con toda la calma del mundo en nuestra redacción sin prisas ni agobios de ningún tipo. Desde luego que preferiríamos haber podido jugar alguna beta el mes pasado (¡no somos estúpidos!), pero antes que hablar de oídas y de haberlo probado durante media hora preferimos hacerlo con un mes de retraso y la conciencia bien tranquila tras haberlo probado durante días. También le dedicamos dos páginas al Mario Party y una preview al Four Swords, además por supuesto de los títulos multiplataforma que eventualmente puedan contar con una versión GC... Algo vamos mejorando, ¿no?
En fin, así están las cosas. No creas que eres el único que se ha mosqueado con nuestra aparente desconsideración hacia GC del mes pasado: hemos recibido MUCHAS cartas durante este mes hablando del mismo tema, pero obviamente no tenemos sitio para todas y hemos escogido la tuya como una de las más representativas. Esperamos que haya quedado claro que no tenemos NADA contra Nintendo -su postura es tan válida como cualquier otra- ni por supuesto contra GameCube, que nos gusta o nos disgusta tanto como cualquier otro sistema –nos importa tres pitos sobre qué sistemas corran los juegos, con tal de que resulten divertidos-. Pero también queremos que comprendáis que tenemos ciertas limitaciones «espaciotemporales» que nos impiden analizar siempre sus juegos en los plazos que nos gustaría hacerlo. Tu ofrecimiento de ayuda en el mundo de GC no incluye enviarnos juegos semanas antes de que salgan a la venta, ¿verdad? Lástima, podríamos haber llegado a un acuerdo...
Por cierto, la revista The Game Mag inglesa a la que dices que nos parecemos es un simple catálogo de productos... ¿No te habrás confundido con alguna otra publicación? De todas formas da igual, está todo inventado y fuera cual fuera el diseño que hubiéramos escogido seguro que alguien nos encontraba similitudes en alguna otra parte. A menos, claro, que la hiciéramos en diagonal... o en oblicuo... o en tres dimensiones... hmm...

>>>>>

Debo decir que estoy algo decepcionado con esta revista. ¿Cómo pretendéis que alguien os tome en serio si en vuestro primer número le ponéis un 11 sobre 10 al Halo 2 sin buscarlo el más mínimo fallo (que los tiene, digáis lo que digáis) y luego al GTA lo tachéis de imperfecto?
Una revista de información debe ser imparcial y juzgar el juego por lo que es, no por lo que uno quiere que sea. Creo que deberíais tenerlo en cuenta antes de poner notas tan elevadas a tantos juegos.

«Kain Alucard», e-mail

Hmmmmmspshé... Del 11 de Halo 2 hablamos un poco más arriba, y de la imperfección del San Andreas, ¿qué más quieres que un 10? ¡Pero si -SALVO EXCEPCIONES- es la máxima nota! No puedes quejarte de que nos callemos los defectos de Halo 2 en una review totalmente subjetiva y al mismo tiempo protestar porque no nos callemos los de San Andreas, habiéndole dado un 10...
De paso, aprovechamos y respondemos a algunas críticas que hemos leído por ahí por haberle dado un 10 a un juego que, como nosotros mismos hemos reconocido en su review, es «imperfecto»: Si sólo le diéramos un 10 a los juegos perfectos, estaríamos restringiendo nuestro baremo de puntuación del 0 al 9... porque los juegos perfectos no existen. No han existido, no existen, y no existirán nunca. GTA: San Andreas no es perfecto, pero en nuestra opinión se acerca mucho más al 10 que al 9... y por tanto se lo concedemos con total merecimiento. Tantas críticas por ampliar el baremo a 11 puntos, ¿y protestan porque nos preocupamos de no reducirlo a 9? Hay que joderse.

>>>>>

Cojonuda la revista. Sobresale el diseño por encima de todo, que le da un aire muy profesional.
De hecho, es la razón de que me comprara el primer número. A las revistas de videojuegos en general les falta este aire del que os hablo. Están orientadas al público infantil y juvenil, y a los que tenemos más de 20 que nos den por el ojete, ¿no? xD
Yo hecho en falta más atención hacia los videojuegos de PC. Es decir, soy un jugador que ha jugado en casi todas las plataformas, pero por motivos económicos últimamente me he limitado al PC. Si pretendéis ser una revista multiplataforma,

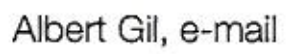
"Cojonuda la revista. Sobresale el diseño por encima de todo, que le da un aire muy profesional. De hecho, es la razón de que me comprara el primer número. A las revistas de videojuegos en general les falta este aire del que os hablo. Están orientadas al público infantil y juvenil, y a los que tenemos más de 20 que nos den por el ojete, ¿no? xD"

hace falta más PC. Por ejemplo, no hay preview del Imperium III ni de La Batalla por la Tierra Media (soy un jugador de estrategia, entendedme ^^), salvo error mío que no lo haya visto o falta de preparación de la distribuidora, que no lo haya enviado. Aunque pedazo de anuncio de la contraportada. Sale a la venta el día 10, que yo sepa, ¿no?
En tercer lugar, la sección de noticias hay que ampliarla: hay muy poquitas. Hacen falta cotilleos de la industria, noticias sobre nuevas tecnologías, atención a la web, desarrollo de videojuegos, presentaciones en sociedad, etc. Y claro, una web de la revista, aunque ya tenéis el Server de correo montando y el Apache furulando (que se ve al teclear thegamemag.com).
Bueno, mil perdones por el e-mail, igual no pedíais tanta opinión, pero me gustó el primer número tan minimalista a lo Google. Saludos y felicidades por ese primer número, que estuvo muy bien. El nivel de redacción es bueno, aunque con alguna faltita que otra... Os seguiré comprando si seguís así.

Raúl A., e-mail

Nada hombre, te «disculpamos» todo tu e-mail, que cuantas más opiniones nos lleguen mejor. Durante todos estos días hemos recibido correos mucho más largos y «opinantes» (la mayoría se han tenido que quedar en la Bandeja de Entrada por falta de espacio), y estamos encantados con todos ellos. A ver si aguantáis el ritmo, ¿eh?
Veamos: ¿Hacernos una página web? Ya nos gustaría, pero con todo esto de sacar la revista adelante no tenemos tiempo ni para hacernos un bocadillo. Tal vez dentro de algún tiempo... Lo de aumentar la sección de noticias no nos acaba de convencer; lo tendríamos en cuenta si no existieran Internet, la banda ancha y una enorme cantidad de páginas web actualizadas constantemente con la última hora del sector. La prensa escrita es perfecta para ofrecer un cierto grado de reflexión y madurez en sus comentarios, pero a duras penas puede competir con la inmediatez de la red y la frescura y el caudal de sus noticias. Lo sentimos, pero de momento vamos a seguir dejándola como está y comentando sólo lo imprescindible. Si tuviéramos 300 páginas...
Lo que no sentimos es haberle dedicado un pedazo reportaje en este número a Imperium III y haber hecho la review de, entre otros, La Batalla por la Tierra Media. En eso al menos sí que nos hemos puesto de acuerdo, ¿verdad? ;)

El mes que viene, más. Os dejamos con un correo un tanto especial, que recibimos pocos días después de haber visto la luz al final del túnel. Que lo disfrutéis tanto como nosotros... ¡Pero no dejéis de ponernos a caldo!



Realmente, hay algo más en mi propósito para escribir que el de la propia felicitación por el primer número de la revista. Soy tanto amante de los videojuegos, como de la redacción, y de ahí ese plus en mis felicitaciones al equipo de The Game.Mag. Puede parecer exagerado, e incluso pelotero, pero durante unos momentos, he llegado a entender y valorar a la revista como la substituta de EDGE en territorio español.
Lejos de entrar en comparaciones entre ambas, mi objetivo al nombrar la otra revista no es más que el de estar contento de, por fin, recibir una revista que esté a la altura de este gran arte que son los videojuegos, más allá del arte de vender por vender. Una revista en papel que al fin puede informar, con objetividad y rigor, de videoadicto a videoadicto, a todos aquellos que vivimos y entendemos los videojuegos.
Dicho esto, desde el puesto similar que ocupo como redactor en otra revista del sector, quiero felicitaros por vuestro estreno en el panorama de la información sobre videojuegos en papel. Felicitaros por esos artículos y análisis de los que siempre hemos andado cojos quienes compramos revistas, los que hablan sobre videojuegos, y no venden, y profundizan en el juego más allá de lo atractiva que pueda ser la licencia o la portada del mismo. Al fin y al cabo, es el tipo de análisis que me gusta leer, e intento hacer en cada ocasión que se me presenta.
Así pues, un comentario de ánimo en el duro trabajo de mantener el nivel con el que os habéis estrenado, y que, si se obtiene de forma regular, sin duda hará de esta revista la EDGE española que todos llevamos tiempo esperando. Un saludo, ¡y suerte!

Albert Gil, e-mail



Avalancha de noticias acerca de PlayStation 3

Aunque todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento, Sony ya empieza a desvelar datos de su próxima máquina



NO VAMOS A negarlo, cualquier noticia relacionada con las nuevas máquinas de Sony, Microsoft o Nintendo nos pone los dientes largos y nos hace soñar con las posibilidades de juego que estos artilugios nos suministrarán en un futuro no muy lejano. Sobre Xbox 2 –o Xbox Next- hace ya tiempo que corren rumores por internet, sobre la consola de nueva generación de Nintendo poco se sabe, para variar y, por lo que respecta a PlayStation 3 –si es que finalmente se llamará así-, poco se sabía hasta ahora. En las últimas semanas, se han acumulado las noticias acerca de su procesador Cell, de su chip gráfico y de los juegos que algunas compañías ya están programando para la nueva maravilla de la compañía nipona. Vayamos por pasos que podemos atragantarnos con tanta información.

Empecemos por lo que parece va a ser el corazón de PlayStation 3, un procesador de nombre Cell que se encargará de hacer realidad todos nuestros sueños virtuales. Sony, IBM y Toshiba comunicaron al mundo entero hace tan solo algunos días los primeros detalles de su colaboración en el proceso de creación del procesador Cell. Aunque también informaron que en la próxima International Solid State Circuits Conference (ISSCC), que se celebrará el próximo 6 de febrero en San Francisco, desvelarán muchos más datos acerca de su potente procesador. Y esperemos que en la próxima edición de la E3 podamos ver ya algunas imágenes de PlayStation 3 o, por lo menos, algo del software que se está creando ya con las estaciones de trabajo que incluyen el procesador Cell.

Está claro que hay un montón de cosas que no entendemos ni llegaremos a entender nunca, como son el funcionamiento interno de una consola o cómo su procesador crea todas las maravillas que vemos en nuestros televisores. Pero nos quedamos con uno de los datos que Sony, Toshiba e IBM nos han facilitado. Una dato que parece ser la clave del éxito del ya ansiado Cell. Este procesador contiene un núcleo de 64 bits cortesía de la familia Power de IBM. Junto con otros procesadores que funcionarán de forma paralela, éste tendrá la potencia suficiente para calcular 16 trillones de operaciones por segundo. Entrando en comparaciones, esta cifra viene a indicar que la potencia del procesador es 10 veces superior a la de cualquier consola que exista actualmente en el mercado. El chip, que está diseñado para trabajar individualmente o formar parte de un entorno de proceso mayor y en paralelo, también podrá soportar sistemas de operaciones múltiples, encargarse de un sistema de administración de recursos en tiempo real y contener una seguridad interna.

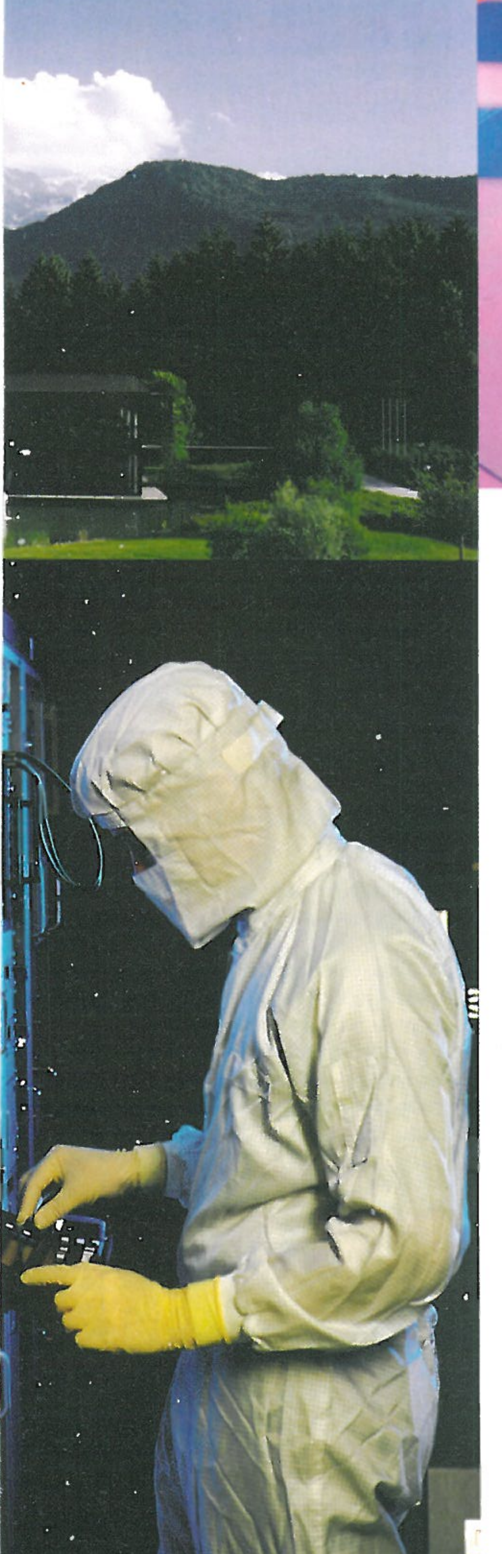
¿Confundido? Nosotros también, pero por alguna razón, estamos ya ansiosos de ver cómo funcionará todo esto en la práctica. Y más después de escuchar las palabras del mismísimo Ken Kutaragi, el cual ha confesado que "En el futuro, todas las formas de contenido digital convergerán y se fusionarán en las redes de banda ancha y, será entonces cuando todo estalle." Imaginamos que lo de *estallar* es en sentido figurado. El creador de PlayStation también añadió que "La arquitectura PC actual está llegando a sus límites."

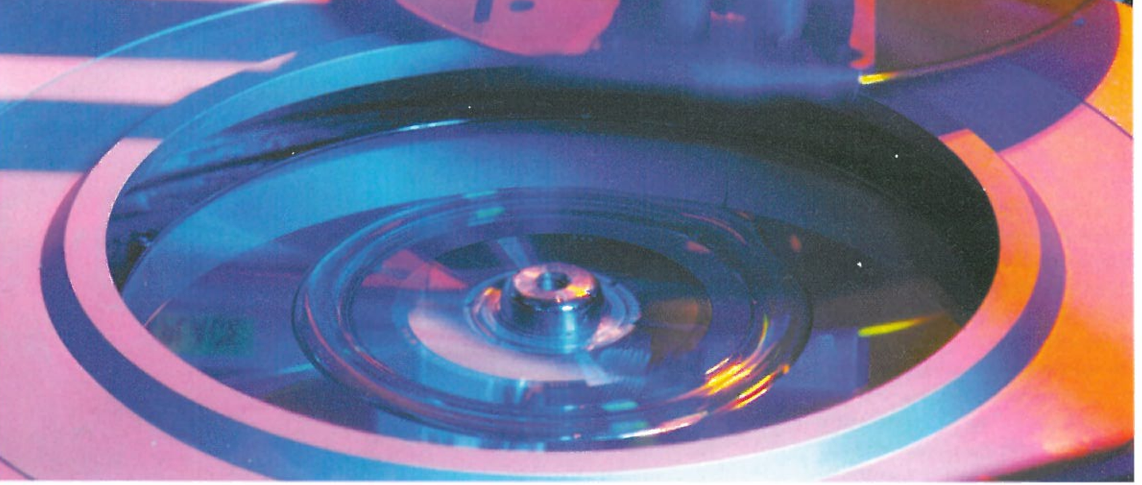
Pasemos a algo más llamativo como es el chip gráfico, ya que recientemente, también Nvidia se ha subido al carro de Sony y han anunciado que serán los *culpables* de toda la pirotecnia que desplegará PlayStation 3. Nvidia y Sony están desarrollando una unidad de proceso de gráficos (GPU) que incorpora la próxima generación GeForce de Nvidia y los *system solutions* de Sony y que finalmente tendrá un lugar junto al procesador Cell.

Este chip gráfico podrá utilizarse para una gran variedad de aplicaciones, siendo el software la principal de ellas, aunque también estarán las aplicaciones en banda ancha ya que tal y como apunta Sony, la PS3 no será solo una máquina para jugar.

Y terminamos con el formato de los

Sony, IBM y Toshiba comunicaron al mundo entero hace tan solo algunos días los primeros detalles de su colaboración en el proceso de creación del procesador Cell





discos que utilizará PS3. Probablemente ya conozcas su nombre, pero no está mal recordarlo ya que recientemente ha transcendido una noticia un tanto importante con respecto a los Blu-ray, los HD-DVD y Sony y Microsoft.

PlayStation 3 utilizará los discos Blu-ray (BR), que no son otra cosa que discos ópticos de gran capacidad (54 GB). Por el momento, la mayorías de las compañías más importantes del sector apuestan por este formato, entre ellas, Panasonic, Philips, Hitachi, Mitsubishi y otras muchas, estando Sony entre ellas, por supuesto. Y solo compañías como NEC o Toshiba apoyan los HD-DVD, otro formato que podría acabar incorporando la nueva consola de Microsoft, Xbox 2. Siempre parece que el formato más popular es el que triunfa, dejando a lado sus virtudes o defectos, pero recientemente, algunas de las compañías cinematográficas más importantes de Hollywood han anunciado que apostarán por el HD-DVD. ¿Será el empujón que necesitaba Microsoft para dejarse seducir por el HD-DVD y dejar que Sony se vaya con su Blu-ray?

Mientras ambos formatos alberguen grandes juegos, por el momento, no nos importa en absoluto qué formato utilicen las consolas del futuro. Pero está claro que será uno de los aspectos que marcarán diferencias entre las máquinas de próxima generación que muy pronto tendremos entre nosotros. ■

EA habla de la nueva generación

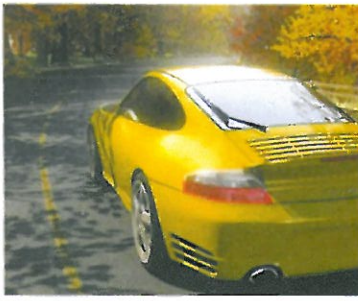
¿Primeras imágenes de Xbox 2 y PlayStation 3 o simples secuencias CGI para pardillos como nosotros?

TODOS ESTAMOS MUY emocionados por el cambio de generación en el mundo de las consolas. Estamos convencidos de que PlayStation 3, Xbox 2 y la Revolution de Nintendo serán máquinas estupendas que nos ofrecerán lo nunca antes visto en lo que a gráficos, jugabilidad, IA y diversión se refiere. Pero de ahí a que empecemos a hacer predicciones de lo que ofrecerán los juegos cuando ni siquiera se ha experimentado al cien por cien con el hardware, pues hay un buen trecho, ¿o no?

Pero en las oficinas de Electronic Arts parecen estar muy emocionados y Warren Jensen, jefe de finanzas del gigante canadiense, afirmó que PS3 y Xbox 2 ofrecerían las experiencias de juego más impresionantes, profundas y realistas que hayamos visto nunca. Este señor en cuestión ni siquiera mencionó la nueva máquina de Nintendo, muy sospechoso, ¿no? Jensen también ha afirmado que los personajes de un juego de fútbol (¿*Madden* por casualidad?) podrán mostrar emociones reales durante los partidos. ¿Cuántas veces lo hemos oído antes? De momento, el único juego que ha ofrecido emotividad hasta la fecha ha sido *Ico*, y ya vimos el éxito que tuvo el pobrecito.

Siguiendo el ejemplo de EA, nosotros también hacemos predicciones. ¿Qué te apuestas a que los *FIFA, Madden* y *Need for Speed* de nueva generación serán iguales que los de *antigua* generación pero con mejores gráficos? Es lo que llevamos viendo desde hace mucho, mucho tiempo... ■





El primer **shooter** en primera persona de **Konami** será para **PSP**

La compañía nipona ha decidido tirar adelante el proyecto Coded Arms

LO QUE EMPEZÓ como una demostración del potencial de PSP terminará siendo todo un juego entero y, a primera vista, muy apetecible. Se llama *Coded Arms* y será un shooter en primera persona de manos de Konami.

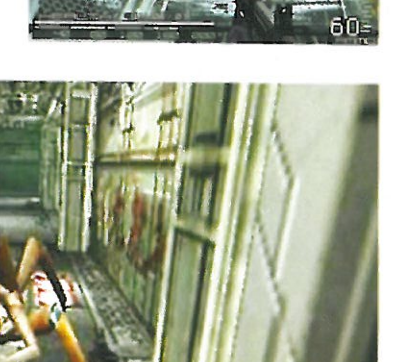
El argumento es casi lo de menos, pero de momento se sabe que la acción transcurrirá en el futuro y que tú, como protagonista, serás un oficial de algún cuerpo de policía encargado de limpiar la zona de enemigos –bichos repugnantes en la mayoría de los casos. Para llevar a cabo tal tarea dispondremos de varias armas, a cada cual más espectacular y potente.

Konami ha prometido que el juego se moverá a 30 cuadros por segundo y que habrá modo multijugador –wireless- para hasta un total de cuatro jugadores simultáneos. La cosa no pinta nada mal y es probable que el juego aparezca junto al lanzamiento de PSP en Europa, a mediados del 2005. ■









> Cuando leas estas líneas, el público japonés ya estará disfrutando de las maravillas de la nueva consola de Sony, PSP, que se puso a la venta el pasado 12 de diciembre en el país del sol naciente. Nosotros tendremos que esperar hasta bien entrado el 2005, aunque como los juegos no llevarán código regional, será muy difícil resistirse a la tentación de comprar la versión nipona de PSP. Quien sabe, quizás para el próximo número de *The Game.Mag* te lo contemos ya todo acerca de este nuevo juguetito portátil que tiene el éxito asegurado con títulos como *Coded Arms*.

SW RTS... ¿Cómo dice?

NO HAY NOMBRE ni fecha definitiva de lanzamiento y, con la cantidad de juegos que aparecerán en el 2005 basados en el universo de *Star Wars*, ni siquiera deberíamos comentar esta noticia. Pero en esta ocasión se trata de algo diferente. Un RTS de manos del equipo de desarrollo Petroglyph, lo autores, entre otros, de *Command & Conquer: Tiberian Sun*.

Desde las oficinas de LucasArts han afirmado que su título llevará el género de los RTS hacia una nueva dirección –eso ya lo hemos oído antes- y que su equilibrio entre jugabilidad y fidelidad con el mundo creado por Lucas conseguirá que tanto los *hardcore gamers* como los jugadores ocasionales se interesen por esta nueva incursión poligonal en el universo *Star Wars*.

Promesas, promesas, promesas. Cuando LucasArts decida volver a los tiempos de *X-Wing*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* y *Day of the Tentacle*, entonces nos creeremos todo lo que nos digan. ■

Resident Evil Outbreak: File 2 también **online** en **Europa**

Se acabaron las versiones capadas, Capcom dejará que disfrutemos de su título al 100%

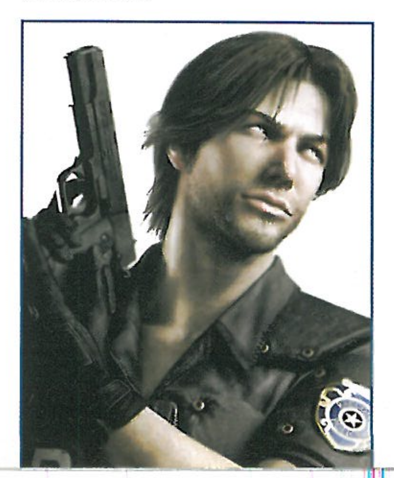




ESTAMOS DE ACUERDO en que *Resident Evil Outbreak* es un buen título y que tiene todos los ingredientes que han convertido a la saga de Capcom en algo especial entre miles de fans, pero pensar que en Japón podían disfrutar de la opción online del título nos crispaba los nervios y nos ponía los dientes muy largos. Por suerte, la segunda entrega de *Outbreak* también incluirá el modo online en Europa.

Las razones que la compañía japonesa argumentó por la no inclusión de opciones online en la versión europea de su juego no convencieron a nadie ya que eran vagas, a veces infundadas y, en definitiva, poco convincentes. En esta ocasión parece que Capcom se lo ha pensado mejor y ya no tienen problemas con los servidores ni con las traslaciones y, nosotros, sufridos usuarios y seguidores empedernidos de los *survival horrors*, por fin podremos disfrutar de un título la mar de interesante y con todas las posibilidades que ofrece su juego online.

Luchar contra miles de zombis nunca volverá a ser lo mismo. A partir de ahora podremos hacerlo junto a los amigos. El lanzamiento de *Resident Evil Outbreak: File 2* está previsto para PS2 a lo largo del próximo verano.





Kameo: Elements of Power retrasado... mmm...

Para desesperación de muchos usuarios, Rare ha pospuesto el lanzamiento de su segundo título para Xbox

CUANDO HACE YA algún tiempo Microsoft anunció la compra de Rare, todos los usuarios de Xbox empezaron a frotarse las manos pensando en los títulos que vendrían en los próximos meses. Pero hasta ahora, solo hemos podido disfrutar de *Grabbed by the Ghoulies* que, aún y siendo un juego genial, nos sabe a poco, especialmente cuando hablamos de la compañía que creó esa maravilla de nombre *Goldeneye* para la N64.

Las razones del retraso de *Kameo* no están muy claras, pero todo apunta a que en Microsoft no estarían demasiado contentos con los resultados vistos hasta el momento. Debido a la necesidad de implementar algunos cambios, grandes y pequeños a partes iguales, nos tocará esperar algunos meses más. A no ser que Rare se esté planteando lanzar *Kameo* directamente para Xbox 2, todo podría ser. Pero lo que no deja de ser sorprendente es que desde la comprar de esta compañía por parte de Bill Gates, han salido más títulos de las oficinas de Rare para Gameboy Advance que para Xbox. ¿Imposible de creer? Sí, cuesta, pero los hechos hablan por si solos.

Como la esperanza es lo último que podemos perder, seguiremos soñando con *Perfect Dark Zero* y *Conquer Live & Reloaded* y, mientras, jugaremos con los títulos de Rare para GBA. ■





No se admiten hackers

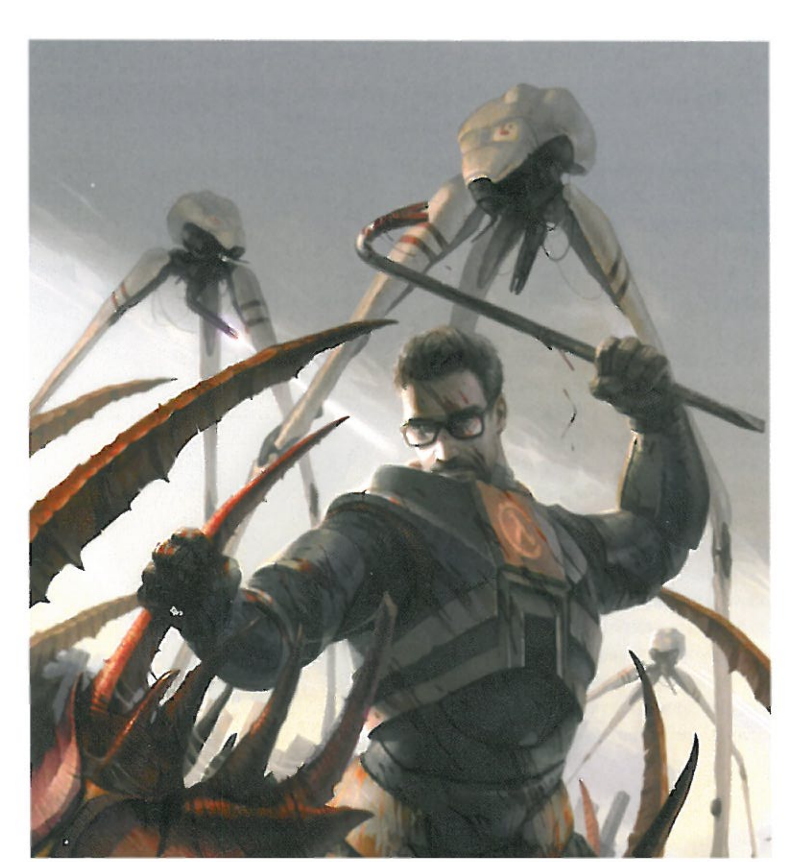
PARA QUE LUEGO no digas que no te avisamos, si has estado jugueteando con los circuitos de tu Xbox y le has puesto algo *ilegal* dentro, quizás quieras alejarte de Xbox Live por una temporada, ya que los chicos de Microsoft están llevando a cabo una purga exhaustiva de todas las Xbox modificadas o que incluyen los temidos *chips*.

Pero que no cunda el pánico. Si efectivamente has modificado tu Xbox, no te preocupes, ni el FBI ni la CIA ni Microsoft van a venir a tu casa a soltarte el sermón o a quitarte tu bonita caja negra. De momento, la compañía afincada en Seattle solo quiere hacer limpieza en Live de todos los hackers y usuarios a los que todavía les cuesta soltar la pasta para comprar juegos. Aquí podríamos profundizar en el por qué de la piratería y el precio de los juegos, pero eso nos ocuparía toda una revista entera y estamos en la sección de noticias, así que nos limitamos a informar y a advertir a los usuarios.

Gracias a cierto software del que dispone Microsoft y al consentimiento escrito que proporciona el servicio Live, Bill y compañía pueden obtener información acerca del estado de tu Xbox. Así pues, estás avisado. ■

¿Half-Life 2 en los salones recreativos?

Por extraño que parezca, el título de Valve verá la luz en dos nuevos sistemas



A LA ESPERA de ver cómo se comporta uno de los mejores shooters de la historia en la máquina de Microsoft, hemos recibido la noticia de que Taito está desarrollando una versión de *Half-Life 2* para salones recreativos sirviéndose de su nuevo hardware Type X.

La placa Type X está basada en la arquitectura de un ATX IBM y se sirve del sistema operativo Windows XP. Esto se traduce en que los juegos de PC se pueden llevar con cierta facilidad a este nuevo hardware y que las conversiones son casi idénticas, mejores incluso en algunos casos. Se desconoce todavía cómo se adaptará el juego de Valve a una máquina recreativa, pero ya podemos avanzarte que habrá tres modos de juego: modo historia para un jugador, multijugador cooperativo y modo Battle online.

El asunto no suena nada mal, pero ya veremos qué resultados da el invento. De momento, está previsto que la versión recreativa esté disponible el próximo verano y la versión para Xbox estará lista... un día de estos. ■



Colin McRae Rally 2005 y TOCA Race Driver 2 correrán en PSP

Codemasters ya está trabajando en las dos versiones de sus títulos de conducción de más éxito

NOTICIAS COMO ESTAS son las que nos hacen desear que la consola portátil de Sony estuviera ya entre nosotros. Codemasters, una de las empresas líderes en el desarrollo de juegos ha anunciado su apoyo a PSP con los próximos lanzamientos de *Colin McRae Rally 2005* y *TOCA Race Driver 2*, dos de las mejores franquicias de conducción que hemos visto en los últimos años.

Codemasters empezará su andadura en PSP con una edición especial de *Colin McRae Rally 2005* que incluirá más de 30 coches, un gran número de competiciones, campeonatos y una jugabilidad que esperemos herede lo mejor de la serie. También contará con modos multijugador a través de la red *wireless*, por supuesto. El juego en cuestión está siendo desarrollador por el equipo Six By Nine, responsables de las ediciones para PC de *Colin McRae Rally 3, 04* y *2005*.

Por lo que respecta a *TOCA Race Driver 2*, que es sin duda alguna uno de los títulos de conducción más completos que puedan encontrarse en el mercado, contará en su versión para PSP con todas las características que lo han convertido en todo un referente. Comportamiento *real* de los coches, daños y física *reales* y, IA *real*. La edición de *TOCA 2* para la portátil de Sony está siendo programada por el equipo de Sumo Digital, la compañía responsable del desarrollo de la versión para Xbox de *Outrun 2*. Al parecer están utilizando el último motor TOCA creado por Codemasters para llevar a cabo su cometido.

Hablando de cifras, *TOCA 2* para PSP contará con 15 competiciones diferentes de conducción tal y como ya vimos en la versión para PS2. Entre ellas habrá las conocidas GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars y muchas otras más. 30 campeonatos diferentes y hasta un total de 52 circuitos son la guinda de un pastel que se nos antoja de lo más apetitoso. Pero como solemos hacer, nos hemos guardado lo mejor para el final. En Codemasters han asegurado que podremos ver hasta 21 coches en la pista simultáneamente y que habrá un modo multijugador en el que podrán participar hasta 8 jugadores sirviéndose de una red LAN WiFi.

Las ediciones para PSP de *Colin McRae Rally 2005* y *TOCA Race Driver 2* estarán en la calle en la primavera 2005. ■











Metal Gear Solid 4...

AUNQUE EN ALGÚN trailer de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* se anunciaba que ésta era la última entrega de la serie y que la historia iba a cerrarse con lo que *Acid* podía aportar, Konami anunció recientemente que ya se está trabajando en una cuarta parte de uno de los espías más famosos del mundo poligonal.

¿Cuándo verá la luz este proyecto? ¿Para qué sistemas? ¿Volverá Solid a ser el protagonista? ¿Dispondrá de las esperadas opciones online? ¿Será Hideo Kojima el director del proyecto? Muchas preguntas las respuestas de las cuales nadie en el planeta tiene, a excepción de las cabezas pensantes de Konami, claro está.

Cuando algo nuevo salga a la luz, no dudes en que seremos los primeros en contártelo. Mientras, puedes echarle un vistazo al reportaje de *Snake Eater* que te ofrecemos en este mismo número de la revista. ■

El creador de Deus Ex abandona su puesto

Warren Spector se marcha de Ion Storm para atender asuntos personales





SEGÚN UN COMUNICADO de prensa de Eidos Interactive, Warren Spector, director del estudio Ion Storm en Texas y creador de *Deus Ex*, entre otros muchos juegos, ha decidido dejar su trabajo para dedicarse a otros menesteres de temática más personal.

Pero que no cunda el pánico, al parecer este *gurú* de los videojuegos que puede codearse con otras leyendas de la industria como Miyamoto San y Peter Molyneux no va a dejar el mundo que tantas satisfacciones le ha proporcionado. Seguirá trabajando para Eidos como asesor de proyectos y estamos seguros que algún día nos sorprenderá con algo nuevo y revolucionario como ya ha hecho en anteriores ocasiones.

Esperamos ansiosamente más noticias acerca del señor Spector y, que éstas incluyan algún que otro juego o algo relacionado con el entretenimiento digital. ■



Ubi Soft anuncia la cuarta entrega de Rainbow Six

Rainbow Six 4, para llamarlo de algún modo, ya se está gestando en las oficinas de la compañia canadiense

PARECE QUE EL señor Ding Chavez todavía tiene cosas que decir en el mundo de los *Rainbow Six* y, se sirve de los programadores de Ubi para deleitarnos una vez más con una de sus aventuras. Ding Chavez es el lider de los *Rainbow Six*, para aquellos que todavía no se hayan dejado seducir por esta magnífica serie de shooters subjetivos y estratégicos.

Esta nueva incursión en las historias creadas por Tom Clancy volverá a incidir en el tema del sigilo por equipos y se centrará en una historia de venganza personal. Aunque el juego no estará dedicado exclusivamente al hombre llamado Ding. También podrás controlar a otros personajes y podrás variar la formación de tu equipo para que se ajuste a las necesidades de cada misión. Hasta un total de 10 operativos conformarán tu equipo, aunque solo podrás llevarte a tres en cada misión.

Desde Ubi Soft nos han prometido que las versiones de PS2 y Xbox disfrutarán de modos multijugador exclusivos, que la IA se ha mejorado mucho y que en definitiva, esta nueva entrega de *Rainbow Six* llevará a la saga hacia territorios más oscuros en lo que a argumento e historia se refiere.

A nosotros, mientras ofrezca una buena jugabilidad aderezada con un buen control y un entorno acorde con lo se lleva hoy en día, nos basta. ■







Escucha el sonido...

LAS PISTOLAS DE luz ya han pasado a mejor vida y, no tenemos dudas al respecto después de ver el nuevo periférico que acompañará el lanzamiento del esperadísimo *Resident Evil 4* para Gamecube.

Esta sierra mecánica, desarrollada por la compañía NubyTech, cuenta con la aprobación de Capcom y Nintendo para que se convierta en el controlador oficial del juego. Como puedes ver en la fotografía que acompaña a este texto, los botones y mandos analógicos están colocados estratégicamente para que la experiencia de masacrar zombis sea aún más intensa. Y no creas que todo es fachada, el periférico en cuestión emitirá sonidos de sierra mecánica a lo largo de la aventura que muy probablemente se convertirán en la banda sonora de todas tus peripecias. Ya casi podemos escuchar a las mentes puritanas poniendo el grito en el cielo por semejante artilugio. Que chillen y enloquezcan, a nosotros el periférico nos parece genial.

De momento, esta curiosa sierra mecánica se lanzará junto con el juego en Estados Unidos y al parecer no hay planes para traerlo a Europa. Pero nunca se sabe, hace cuatro días *Resident Evil 4* era exclusivo para GC y mira tú por donde, al final también habrá versión para PS2. ■



¿Películas en PSP? Por supuesto

Podremos descargar películas del PC a PSP para poder verlas donde nos plazca

LA NOTICIA NO puede ser mejor. Claro que deseamos jugar con la multitud de juegos que acompañarán a la deseada PSP de Sony. Pero también soñábamos con ver películas, de nuestra propia colección y, parece ser que al final vamos a poder hacerlo ya que Sony ha confirmado que podremos descargar filmes desde nuestro PC a la Memory Stick y visionarlas después en la pequeña PSP allá donde vayamos. Hasta ahora solo se nos había prometido que podríamos ver las películas que vinieran en el formato de los UMD.

Convertir los archivos de vídeo de PC a PSP no parece que sea un gran problema gracias al software de Sony de nombre Image Converter 2. Gracias a este programa, que suponemos nos costará un dinero extra, podremos conectar la PSP al PC a través del puerto USB y convertir las películas al formato amigo de la consola de Sony, MP4.

El único problema que le vemos a este invento es la capacidad de las Memory Sticks. Lo más común es que éstas sean de 32MB o 64MB, con lo cual, mucho metraje no vamos a poder meter ahí dentro, pero claro, siempre tendremos la opción de comprar tarjeta de mayor almacenaje como las de 1GB. Aunque el precio no es el mismo que con las otras, como muy bien ya debes saber.

Hace tiempo que deseamos echarle el guante a la PSP de Sony y, con noticias así, nuestro deseo no hace más que aumentar. ■

> Por fin podremos disfrutar de la trilogía de *Matrix* a todas horas y en cualquier sitio que queramos. La imagen que acompaña esta noticia es un montaje de nuestra directora de arte, ¿se nota? Sí, ya le hemos comentado que se apunte a un curso CCC de Photoshop...



Por Joan Piella

AREA 51


[Sucesos asombrosos del más allá]

ES ALGO QUE ya ha pasado antes. Ya no me sorprende y menos me asusta. ¿Cuántas veces la industria de los videojuegos ha sido víctima de ataques y acusaciones sin fundamento? Sin ir más lejos, el mes pasado os contábamos en las páginas de esta revista acerca de ese abogado americano de tres al cuarto, Jack Thompson, que no cesa en su cruzada personal en contra del entretenimiento digital. Que lo siga haciendo, nadie le escuchará y menos, yo. Pero recientemente, muchos de nosotros hemos tenido que aguantar cómo en un telediario español se hablaba de los videojuegos y se criticaban algunos de sus aspectos. Si el reportaje en cuestión hubiera tenido una buena base informativa y hubiera contado las cosas con rigor periodístico, no me hubiera sentido ofendido, pero después de ver lo que mostraron y escuchar lo que dijeron, no tengo más remedio que cabrearme y quejarme.

Estoy hablando, por supuesto, de la especie de reportaje que hicieron en las noticias de Antena 3 hace ya algunas semanas. Concretamente creo que fue el día 26 de noviembre, en el telediario del mediodía. Desconozco si por la noche volvieron a pasar la misma noticia, porque ese día dejé de mirar las noticias de esta cadena y no volveré a verlas porque demostraron una poca seriedad y una gran ignorancia como pocas veces se ha visto en televisión. Hablaron de videojuegos, claro, pero centraron toda la noticia en la violencia que impregna a algunos títulos y cómo ésta puede ser nociva para los más pequeños de la casa, es decir, los niños y niñas de todo el mundo. Todos estamos de acuerdo en que la industria de los videojuegos ha crecido de una manera descomunal y que hoy en día hay juegos para todos los públicos. Por eso se impuso la clasificación por edades (PEGI), para que todo aquel que compre un título sepa por dónde van los tiros –nunca mejor dicho. Así pues, ¿cómo es posible que una cadena *seria* como Antena 3 hable de juegos para niños en su telediario y muestre –al mismo tiempo– imágenes de *GTA: San Andreas, Doom 3* y *Halo 2*. ¡¿Dónde coño han visto que estos juegos sean para niños?! *Halo 2* tiene una clasificación PEGI de mayores de 16 años. Y *GTA: San Andreas* y *Doom 3* tienen una clasificación PEGI de mayores de 18 años. ¿Tenían consciencia de este hecho, señores del telediario de Antena 3? ¿O simplemente se dedicaron a hablar de un tema que desconocen por completo y ni se dignaron a informarse acerca de él? Me parece que optaron por lo segundo porque incluso llegaron a mostrar imágenes de *Carmageddon 2*. ¡Por dios! Hace años que este juego salió al mercado y está totalmente extinto. ¡Si nadie se acuerda ya de él! Ya solo hubiera faltado que sacaran el primer *Mortal Kombat* y hubiéramos tenido el lote completo de estas navidades.





¿Prohibir la violencia en los videojuegos? Entonces, de paso, también podemos prohibir el 80% de los programas que hay en televisión, podemos prohibir las películas pornográficas, la música con letras obscenas o violentas, los cómics eróticos o violentos, la literatura, la pintura... y, por supuesto, podemos prohibir los telediarios también...

Los más sensatos recomiendan que en casos como este, es mejor ignorar los hechos y no darle importancia. Yo no pienso así. Si alguien me ataca, me defiendo. Y estoy seguro que muchos usuarios, como yo, se sintieron atacados al ver el reportaje de Antena 3. ¿Soy el único que piensa que cualquier jugador español les podría dar una lección acerca de videojuegos a los reporteros de Antena 3? Si quieren hacer un reportaje sobre este entretenimiento, ¿por qué no consultan a alguien que sepa del tema? Es como si ahora nosotros nos pusiéramos a hablar de política, literatura, cine o música. Pues no, hablámos de videojuegos porque de eso es de lo que sabemos, no como otros.

Y volviendo al tema de la violencia. ¿Qué solución proponen personas como las que hicieron el reportaje ese tan penoso? ¿Prohibir la violencia en los videojuegos? Entonces, de paso, también podemos prohibir el 80% de los programas que hay en televisión, podemos prohibir las películas pornográficas, la música con letras obscenas o violentas, los cómics eróticos o violentos, la literatura, la pintura... y, por supuesto, podemos prohibir los telediarios también. Sí, esos espacios televisivos que muestran ataques terroristas, asesinatos, violencia doméstica, muertes de niños, desastres naturales, violaciones, ejecuciones, disputas, peleas, atropellamientos, bombardeos, gueras... ¿Hace falta que siga?

Un mensaje para todos aquellos que se meten con los videojuegos: Dejen de tocar los cojones de una puta vez que ya nadie os escucha, pandilla de ignorantes.

The Game.Mag no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores ni de los ataques de locura temporales que sufre nuestro director cuando ve algo que no les gusta.

Nintendo DS invade América y Japón

El Tsunami portátil de Nintendo lo arrasa todo a su paso

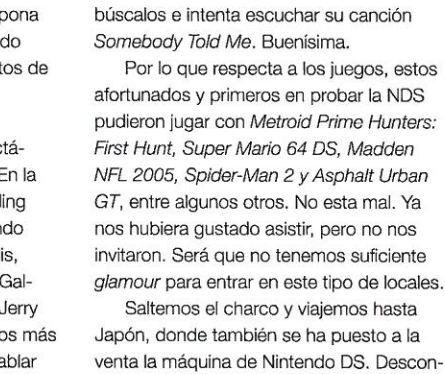
SI VAS A hacer algo, hazlo a lo grande. Ese es uno de los principales lemas en Estados Unidos y, parece que en Nintendo les ha gustado a tenor de lo visto en la presentación que hicieron de su Nintendo DS en el país de las oportunidades. Unos días más tarde, hicieron lo propio en Japón, pero sin tantas celebridades ni tanta pirotecnia como la que les gusta a los americanos.

La fiesta de presentación en sociedad de la impresionante Nintendo DS tuvo lugar el pasado mes de noviembre en California, más concretamente en un local llamado *The Day After*, en pleno Hollywood. Este local es uno de los más conocidos actualmente y, allá por los años 20 era uno de los lugares con más *glamour* de la ciudad. O sea, que famosillos se dejaban ver por ahí de vez en cuando. La fiesta se vio aderezada con una especie de concurso de citas que tenía al modelo de Calvin Klein, Trent Ford, como protagonista



y éste debía hacer preguntas a tres bellas señoritas. Seguro que estaban ansiosas de echarle el guante al señor Ford y, claro está, a la NDS. ¿Y qué pinta este concurso en una presentación de una consola? Pues *pinta* ya que las preguntas del modelo a las tres chicas se hacían a través de la función PictoChat de NDS. ¿Original? Pues claro, tanto como la nueva máquina de Nintendo, un nuevo prodigio de la compañía nipona que se merece todo el éxito del mundo por sus geniales ideas y sus conceptos de juego totalmente revolucionarios.

Pero también asistieron otras personalidades del mundo del espectáculo y la farándula. La lista es larga. En la presentación estuvieron: Cuba Gooding Jr., Jesse Metcalfe, Zach Braff, Orlando Jones, Taryn Manning, Anthony Keidis, Sarah Chalke, Rachel Hunter, David Gallagher, J.C. Chavez, Donald Faison, Jerry Bruckheimer, Michael Vartan y algunos más que no conocemos ni hemos oído hablar de ellos nunca.



Para que la fiesta no decayera, el grupo *The Killers* se encargó de poner la música en la fiesta. ¿No los conoces? Pues búscalos e intenta escuchar su canción *Somebody Told Me*. Buenísima.

Por lo que respecta a los juegos, estos afortunados y primeros en probar la NDS pudieron jugar con *Metroid Prime Hunters: First Hunt, Super Mario 64 DS, Madden NFL 2005, Spider-Man 2 y Asphalt Urban GT*, entre algunos otros. No esta mal. Ya nos hubiera gustado asistir, pero no nos invitaron. Será que no tenemos suficiente *glamour* para entrar en este tipo de locales.

Saltemos el charco y viajemos hasta Japón, donde también se ha puesto a la venta la máquina de Nintendo DS. Desconocemos si han celebrado alguna fiesta del tipo de la de Estados Unidos. Pero si la celebran, nos negaremos a poner los nombres de las personalidades que asistan, más que nada porque no conoceríamos ni a uno solo.

Y como sabemos que te gustan las cifras, vamos a comentar algunas, que a nosotros también nos gustan. Nintedo DS se puso a la venta en Estados Unidos el pasado 21 de noviembre, justo en las fechas en que allí se celebra el Día de Acción de Gracias (el cuarto jueves de noviembre). En pocos días se vendieron 500.000 unidades del cachivache en cuestión y, en Japón han tenido que aumentar la demanda inicial de 300.000 a 500.000. Nintendo espera llegar al millón de NDS vendidas en América antes de que finalice el año y, suponemos que pretenden algo similar en el país del sol naciente. ¿Cuándo incluirán a Europa dentro del grupo en el que lanzar primero las nuevas máquinas? Este viejo continente nuestro debería despertar un poco y enseñarles a estos señores que también nos gusta ser los primeros en probar cosas nuevas. Aunque ahí va la pregunta... ¿Cuántos de vosotros, lectores, ya os habéis comprado una Nintendo DS en el extranjero? Sabéis que ni la consola ni los juegos no llevan código regional, ¿verdad? ■





> Anthony Kiedis (arriba) y Cuba Gooding Jr. en la presentación americana de Nintendo DS. Hay que reconocer que nos dan cierta envidia...



Por **Javier Lourido**

AREA 51

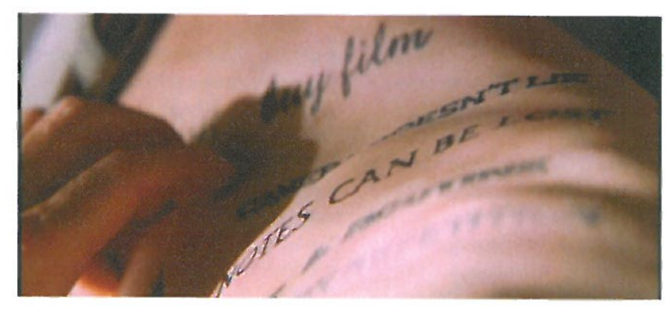
[Sucesos asombrosos del más allá]

NO SÉ SI has visto Memento, la película de Christopher Nolan protagonizada por Guy Pearce y Carrie-Anne Moss. Es una de mis pelis favoritas. La he visto como seis o siete veces: las tres primeras para intentar comprenderla –soy un poco lento, sí-, y las restantes para disfrutarla sin preocuparme de pillar las partes que no acabo de pillar (que ya como que me importa una mierda, con tal de no tener que comerme el tarro con su argumento retrospectivo y tal).

Hace unas semanas la emitieron por La 2, por supuesto sin avisar, y por supuesto con el único propósito de rellenar una franja horaria en la que poco podía hacer ante Gran Hermano, El comisario o Aquí no hay quien viva, lo que fuera. Algo que por desgracia suelen hacer con todas las pelis que valen la pena. Por si no la has visto, trata de un tipo que pierde la memoria a corto plazo y que es incapaz de crear nuevos recuerdos; un tipo que necesita tatuarse el cuerpo e ir dejando post-its por todas partes para recordar lo que acaba de hacer hace tan sólo cinco minutos.

El caso es que el mismo día que la echaron en TV había visto en Internet unas pantallas de Madden y Need for Speed que, según Electronic Arts, pertenecían a la «próxima generación» de consolas. A PS3 o Xbox Next, supongo, que deberían ser las más inminentes –ya tiene gracia llamar «inminente» a algo que todavía se va a hacer esperar más de un año, pero bueno-. Y bueno, las pantallas resultaban sumamente... ¿cómo decirlo? ¿Optimistas? Hmm... ¿Recuerdas la impresionante secuencia del baile de Squall y Rinoa en FFVIII generada a tiempo real por el Emotion Engine







¿Intenta EA que olvidemos nuestros recuerdos como le ocurre al protagonista de Memento? ¿Pretende hacernos creer que esta vez sí es posible alcanzar el nivel esperado en los juegos que «de verdad» están por venir? No sé qué pensar...

cuando la PS2 todavía no había salido de las oficinas de Sony? Pues algo del mismo estilo, sólo que con pantallas estáticas en lugar de animaciones. Por desgracia, yo todavía sigo esperando ver algo que se parezca de lejos a aquel famoso baile en los juegos actuales... ¿Intenta EA que olvidemos nuestros recuerdos como le ocurre al protagonista de Memento? ¿Pretende hacernos creer que esta vez sí es posible alcanzar el nivel esperado en los juegos que «de verdad» están por venir?

No sé qué pensar. Al final de la película, Lenny -Guy Pearce- se da cuenta de que [spoiler] en realidad no es tan buen tipo como parece, y que en el fondo se aprovecha de su enfermedad para evitar remordimientos e inventarse la realidad que le interesa; se da cuenta de que, como total no va a recordar que se miente a sí mismo, puede construirse las ilusiones que le salgan de las pelotas y seguir creyéndose «feliz» viviendo de ellas [/spoiler]. Tal vez nosotros deberíamos hacer lo mismo: olvidarnos de experiencias anteriores, creernos las pantallas de EA -cough, cough- y seguir viviendo en un estado de estúpida felicidad pensando que pronto podremos jugar a juegos con ese aspecto...

«¿Me miento a mí mismo para ser feliz? [...] Tengo que creer en un mundo que existe fuera de mi cabeza [...] Tengo que creer que cuando mis ojos están cerrados, el mundo sigue ahí. ¿Creo que el mundo sigue ahí? ¿Aún sigue ahí? [...] Todos necesitamos recuerdos para saber quienes somos. Yo no soy distinto... A ver: ¿por dónde iba?»

Javier Lourido es el jefe de redacción de The Game.Mag y el mejor trabajador que hemos conocido nunca. Al cabo de cinco minutos se olvida de todo lo que ha hecho anteriormente y no tenemos que pagarle por los artículos que escribe. Mira la sección Download para ver las imágenes de próxima generación EA.



Previews

PARA GUSTOS, LOS COLORES Y LAS CURVAS

FÍJATE EN LOS juegos que traemos este mes a las previews. Hay de todo, claro, pero particularmente nos ha llamado la atención que muchos de ellos son de esos juegos que aparecen a destiempo, que te gustaría tener a mano en un momento dado y que, sin embargo, al final se hacen esperar más de la cuenta.

Constantine, sin ir más lejos. A la hora de escribir estas líneas ni siquiera hemos visto la película, pero no te imaginas las ganas que tenemos de tener en nuestras manos la versión final del juego y de comprobar cómo se resuelve en la pantalla grande toda esa historia de ángeles y demonios procedente del cómic. Y, sobre todo, de ver qué hacen con Rachel Weisz los encargados de las versiones de consola, porque le tenemos un gran aprecio a esta chica desde que pudimos «disfrutarla» en La Momia y Enemigo a las Puertas. No quisiéramos parecer unos salidos, pero hay que ver lo buena que está y el tremendo par de...

Uops, tendrás que disculparnos... se nos ha ido un poco la olla. Decíamos que muchos de los juegos de las previews de este mes se han hecho esperar demasiado, y el próximo juego de Dimps para GBA es la mejor prueba de ello. ¿Cuánto tiempo llevas esperando disfrutar de los primeros capítulos de *Dragon Ball* en formato jugable? Porque ya hay que ser rematadamente torpes para desarrollar tantas versiones para consola de *DBZ* y ni una sola de la primera época de la serie... Al menos ha llegado, aunque sea a destiempo, y los aficionados que nunca hayan tenido ocasión de ver los primeros episodios podrán por fin descubrir las perversiones sexuales del maestro Mutenroshi, el genial palo mágico alargable del pequeño Son Goku, el enorme rabo peludo donde residía toda su fuerza...

Estee, discúlpanos de nuevo... estamos agotados de tanto jugar, compréndelo. Como íbamos diciendo, este mes tenemos más de uno y de dos títulos en las previews que se han hecho esperar demasiado, como *Shadow of Rome*. ¿Te imaginas que hubiera salido a la vez que Gladiator? ¡Se hubiera comido el mundo! Con esas luchas de gladiadores en taparrabos, esos tipos cachas y sudorosos enfrentándose a bestias salvajes... ¿Por qué Son Goku no usaría de pequeño uno de esos taparrabos, para tapar su gran rabo peludo? Aunque bueno, si hablamos de rabos, los bichos de Altered Beast se llevan la palma... ojo, que no estamos diciendo que se vayan a empalmar... es decir...

¡AAAARGHH! ¡Qué demonios nos pasa! ¿Será cosa del estrés? ¿De las prisas por acabar este número? ¿Será que llevamos demasiado tiempo encerrados y necesitamos tomar algo de aire fresco? ¿O será que hemos visto demasiadas veces la intro del *Rumble Roses* y nos hemos vuelto unos enfermos? Sea como fuere, esto no puede seguir así. En el fondo no es culpa nuestra, son los «creativos» de muchas casas de software los responsables de que juegos como *Rumble Roses* o *Larry: Magna Cum Laude* disparen nuestras neuronas y les hagan creer que vuelven a tener 15 años. Nuestro «revitalizado» estado no es más que la consecuencia lógica de ciertos cambios que están empezando a darse en el mundillo... así que habrá que hacer algo para remediarlo. ¿Algo como un reportaje para el próximo número? Hmm...


28



SNOWBLIND
Otro shooter más, aunque parece que no se trata de otro clon sin sustancia. Veremos la versión final qué cuenta.

28



ALTERED BEAST
El regreso de un clásico. O también podríamos verlo como una falta de ideas por parte de los programadores.


31



SHADOW OF ROME
¿Será posible que Capcom se atreva con un título original e ambientado en la antigua Roma? Mmm... Interesante.


33



RUMBLE ROSES
Otro título más que parece levantará la moral, por decirlo de algún modo, a más de alguno.

SNOWBLIND

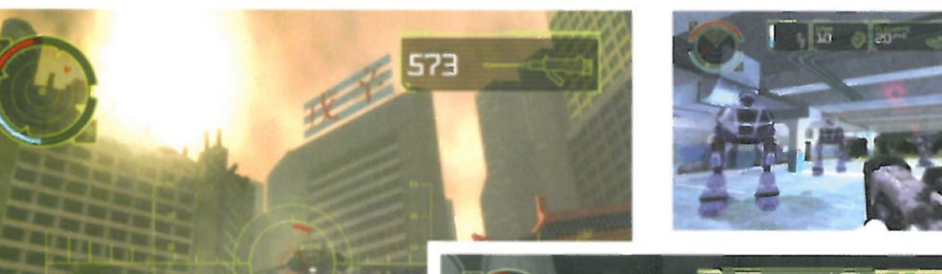
Acción subjetiva y supersoldados... ¿De qué nos suena esto?

sistema: **xbox, ps2, pc**
desarrollador: **crystal dynamics**
distribuidor: **proein**
lanzamiento: **febrero 2005**











LOS SHOOTERS ESTÁN de moda. ¿Alguien lo duda? Levantas una piedra y te sale uno. Tropiezas y te caes encima de otro. Incluso la gente de pueblo ha dejado de ir al bosque a buscar setas, ahora buscan shooters subjetivos. Dejando de lado esta última broma un tanto estúpida, la verdad es que sí, hay muchos títulos del género al que pertenecen grandes obras como *Half-Life 2* –review en este mismo número de la revista- y se nota que las compañías empiezan a andar algo cortas de ideas y deben tirar de lo que ya hemos visto otras veces.

Snowblind, la última obra de los chicos de Cristal Dynamics es un shooter en primera persona que presenta algunos de los tópicos ya clásicos en cualquier juego de estas características. Argumento ambientado en el futuro, súper soldados dispuestos a luchar hasta la muerte, enemigos incansables, armas con capacidades de destrucción casi ilimitadas y un largo etcétera que probablemente te sepas de memoria. Pero por fortuna, este título también parece esconder alguna que otra sorpresa muy agradable. Y decimos lo de agradable ya que estos *regalos* que ofrece *Snowblind* afectan en gran medida la jugabilidad del título.

Tu personaje dispone de superpoderes que podrás personalizar

¿Recuerdas *Deus Ex*? ¿Recuerdas la posibilidad de alterar las capacidades de tu personaje mediante *cachivaches* varios? Pues algo parecido podrás hacer en *Snowblind*. Tu personaje, de nombre Nathan Frost, dispone de súper poderes que podrás personalizar, mejorar y explotar para llevar a buen puerto tu cometido. Además, parece ser que se ha intentado fortalecer la relación que habrá entre el personaje principal y sus camaradas. Podrás ayudarlos, rescatarlos y salvarles la vida. O también podrás olvidarte de ellos y ver cómo *no* regresan a sus casas por sus propios pies. ¿Factores psicológicos? ¿Remordimientos de conciencia? Veremos qué tal funciona todo esto en la versión final del juego.

Por lo que respecta a otros aspectos más comunes, el juego funciona con notable soltura. La ambientación está muy bien conseguida y hay momentos de auténtica locura en los que de verdad te parece estar metido de lleno en una guerra sin cuartel. Hay efectos de luces y partículas por todas partes y el número de enemigos en pantalla es bastante elevado sin que la frecuencia de cuadros se resienta en ningún momento. Por supuesto, también hay vehículos y, a diferencia de lo visto en otros juegos, aquí también sirven para otros propósitos. Imagina que debes llevar a cabo una operación de rescate. Pues utiliza un vehículo como obstáculo y podrás actuar con mayor eficacia sin que las balas de los enemigos penetren en tu cuerpo y consigan desangrarte.

Parece que aún no está todo inventado en el género de los shooters en primera persona y, *Snowblind* es un claro ejemplo.

ALTERED BEAST

Si no se te ocurre nada original, tira de viejas ideas... todos lo hacen

sistema: **playstation 2**
desarrollador: **wow/sega**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **febrero 2005**

LOS GATOS VIEJOS que lleven algún tiempo en esto de los videojuegos seguro que se acordarán de un título en el que el personaje principal podía transformarse en un lobo y debía avanzar a través de escenarios en scroll lateral. Este clásico del entretenimiento digital estaba disponible para la impresionante –en aquellos tiempos- consola MegaDrive de Sega y es, sin duda alguna, un clásico que un día u otro debía recibir un buen lavado de cara y presentarse en el mundo de los 128 bits. Su nombre era *Altered Beast* y, la versión que Wow y Sega han preparado para el 2005 se llama, por supuesto, *Altered Beast*.

La historia del juego te mete en la piel de un operativo militar especial que es enviado a investigar algún que otro problema que ha habido en una pequeña ciudad de la costa oeste –de Estados Unidos imaginamos. Tal problema incluye un estallido genético mortal y, no cuesta mucho imaginar que las cosas serán mucho más complicadas de lo que puedan parecer a simple vista. Sin ningún tipo de ayuda y con la información mínima acerca de lo ocurrido, no tardarás mucho en descubrir que esta misión será una batalla por la supervivencia de tu persona. Perseguido por horrores innombrables y, perseguido también por tu pasado, te darás cuenta de que para derrotar al mal debes convertirte en algo peor que el *mal*.

La única cosa que podrá salvarte es tu poder más oscuro, esa habilidad para transformarte en bestias más poderosas que un simple humano y que te permitirán explorar tus demonios interiores, desatar tu furia y alterar la realidad.

Todo esto, sobre el papel, suena de maravilla, ¿verdad? Pero no olvidemos que se trata de un juego y la jugabilidad también tiene su importancia. No sirve de nada una buena historia y un buen apartado gráfico si el juego termina siendo un *beat 'em up* repetitivo y aburrido. Por suerte, no parece ser ese el caso de *Altered Beast*. La posibilidad de convertirse en ocho criaturas diferentes aumenta los elementos estratégicos del juego y, eso siempre es bueno. Entre las bestias que podrás ver en pantalla están el imprescindible Lobo, un Dragón e incluso un Minotauro, entre otros. Cada bestia tiene sus propias habilidades y técnicas de combate y, no cuesta adivinar que cada una de ellas funcionará mejor o peor en según qué parte del juego. Además de disponer de este gran *bestiario*, también podrás alterar *genéticamente* las características de tus personajes y personalizar sus poderes. Interesante.

Altered Beast es un clásico que deseábamos ver sirviéndose de las tecnologías actuales. Su historia es interesante y parece funcionar en el resto de aspectos. Veremos cómo se deja jugar la versión final.











La **única** cosa que podrá salvarte es tu **poder** más **oscuro**, esa **habilidad** para **transformarte** en bestias más **poderosas** que un simple **humano** y que te permitirán explorar tus **demonios** interiores

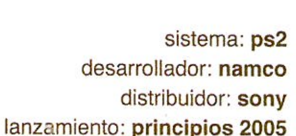






ACE COMBAT 5: SQUADRON LEADER

¿Que los simuladores de vuelo no funcionan en consolas? Mmm...


sistema: **ps2**
desarrollador: **namco**
distribuidor: **sony**
lanzamiento: **principios 2005**







ESTÁ CLARO QUE un PC es, por ahora, mejor plataforma para albergar juegos como los simuladores de vuelo. Pero eso no quita que las consolas no puedan disfrutar de buenos simuladores o arcades en el que los protagonistas principales sean cazas que rompen la velocidad del sonido. La serie de Namco *Ace Combat* lleva años batallando en este género de *altos vuelos* y la verdad es que pocos combates ha perdido. Se trata de una de las mejores sagas del mercado y su quinta entrega viene a demostrar su poderío y superioridad una vez más.

Ace Combat 5: Squadron Leader nos traslada hasta el 23 de septiembre del año 2010, en la base militar de la isla Sand, en medio del océano Ceres, que divide las dos superpotencias de Osea y Yuktobania. ¿Dos bandos divididos por un gran charco? Esto suena a problema de los gordos seguro.

Después de intentar identificar a un avión desconocido, todo el escuadrón de cazas tácticos de la 108 son destruidos. Y cuando la base se derrumba y sus defensas empiezan a flaquear mientras suena la alerta roja, tú y tus compañeros pilotos sois llamados para proteger vuestra nación de nombre Osea. *O sea* que ya sabemos quiénes son los buenos y quiénes son los malos. Ahora ya empezamos a situarnos. Solo nos falta tener en el punto de mira a algún caza enemigo para derribarlo y volver a casa para llenarnos de gloria. Aunque como imaginarás, no todo será tan fácil como nos gusta pintarlo.

Ace Combat 5 vuelve a incidir en los tiroteos aéreos más encarnizados que hemos vivido en PlayStation 2 aunque lo hace con algunas novedades obligadas. Vuelven los gráficos ultra realistas y, por supuesto, las misiones en las que derribar objetivos que surcan los cielos u objetivos de tierra. También deberemos hacernos cargo de nuestro escuadrón y, tener siempre en mente que su destino está en nuestras manos. ¿Podremos aguantar tanta presión? Con lo que cuesta darle a algo que no para quieto en ningún momento encima tenemos que preocuparnos de que nuestros compañeros no la *caguen*. Qué complicado es el mundo de los videojuegos. ¿Dónde está *Tetris*?

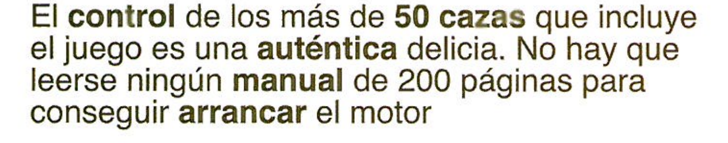
El aspecto visual de este nuevo *Ace Combat* resulta bastante impresionante y, lo mejor de todo es que el control de los más de 50 cazas que incluye el juego es una auténtica delicia. No hay que leerse ningún manual de 200 páginas para conseguir arrancar el motor. La acción aérea es el plato fuerte y en Namco parece que se han asegurado de que la diversión prime por encima de cualquier otro aspecto. La posibilidad de dar órdenes a tus compañeros y de ser el jefe de todo un escuadrón multiplica la jugabilidad algunos enteros. ¿Será repetitivo y cansino al cabo de unas horas? Ya te lo contaremos cuando caiga en nuestras manos la versión final del juego, dentro de 30 días.










El **control** de los más de **50 cazas** que incluye el juego es una **auténtica** delicia. No hay que leerse ningún **manual** de 200 páginas para conseguir **arrancar** el motor

SHADOW OF ROME

Anda mira, pero si dan una de romanos por la tele...

sistema: **playstation 2**
desarrollador: **capcom**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **febrero 2005**

INCREÍBLE PERO CIERTO, con las posibilidades que ofrece el mundo de los gladiadores, casi no hay ningún juego ambientado en esa época. Algunas compañías lo han intentado, pero los éxitos han sido escasos o nulos. Pobres aventuras o juegos de rol han querido cosechar el mismo aplauso de público y crítica que han recibido largometrajes como *Gladiator*, de Ridley Scott, pero la fortuna no ha sido tan benévola en el mundo de los videojuegos. Los chicos de Capcom están convencidos de haber descubierto la clave secreta que puede encumbrarlos ante el César. Su apuesta para el coliseo se llama *Shadow of Rome* y la verdad es que el asunto promete.

Estamos en el año 48 antes de Cristo. La grandeza del Imperio Romano se ha visto ensombrecida por la corrupción política y la sociedad está envuelta en un halo de violencia del que parece no poder escapar. Julio César está decidido a tomar medidas drásticas para recuperar la gloria de su imperio, pero debe enfrentarse a una fuerte oposición. Antes de que puedan implementarse sus cambios, el cabeza de estado es asesinado. Estas horribles noticias llegan hasta el campo de batalla y hasta los oídos de un soldado, Agrippa, que vuelve corriendo hacia Roma para descubrir que su padre, consejero del César, es el principal acusado del asesinato. El tiempo no está de parte de este valiente soldado ya que su padre será ejecutado públicamente por el ganador de los próximos juegos de gladiadores en la arena del circo romano. Así pues, Agrippa deberá embarcarse en una misión para restaurar el honor de su familia y descubrir la verdad tras el asesinato del César, aunque no estará solo, contará con su mejor amigo Octavius y una gladiadora femenina (¿?) de nombre Claudia.

Lo que hemos visto hasta ahora en el apartado visual nos ha dejado totalmente anonadados

Aunque el protagonista de la aventura es Agrippa, en algunas ocasiones también podremos controlar a Octavius, el cual nos permitirá hacer uso del sigilo y los elementos de aventura que esconde el juego. Agrippa será útil cuando lo que necesites sea la fuerza bruta.

Lo que hemos visto hasta ahora en el apartado visual nos ha dejado totalmente anonadados. Se ha recreado la ciudad de Roma en unas preciosas y detalladas 3D y, el diseño de los niveles roza la perfección. Esto, junto a las diferentes posibilidades de juego que ofrece *Shadow of Rome* puede dar pie a uno de los títulos más originales e interesantes de principios del 2005.

Nos encantó la película *Gladiator* y de verdad que esperábamos ansiosos el lanzamiento de algo como *Shadow of Rome*. La primera impresión que hemos tenido del juego no podría ser mejor. ¿Ha nacido una estrella?







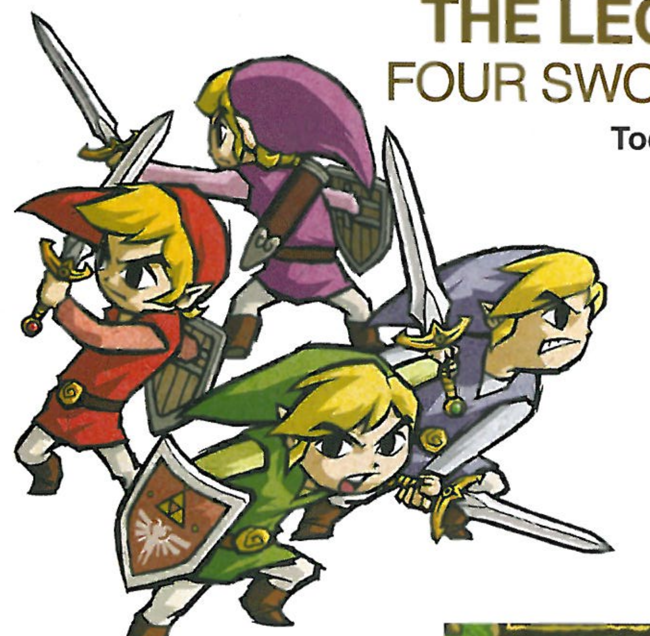








> Por fin parece que ante tanta secuela y clon disfrutaremos de un juego original. El título de Capcom merece triunfar de todas todas por su atrevimiento y concepto.

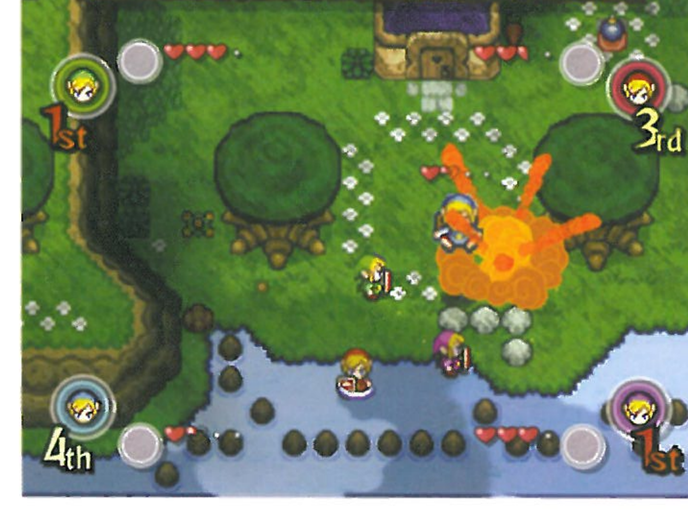


THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES

Todos para una y una para cuatro

sistema: **gamecube**
desarrollador: **nintendo**
distribuidor: **nintendo**
lanzamiento: **enero 2005**













NADIE DUDA DE que Link es uno de los personajes más carismáticos y queridos que ha dado el mundo de los videojuegos. Este simpático aventurero de pelo rubio y orejas puntiagudas tiene a sus espaldas un currículum que ya quisieran para sí muchos otros personajes. Ha protagonizado algunas de las mayores aventuras que se han visto nunca y su estatus nunca ha caído en ningún pozo del que no parece haber final. Todo lo contrario, Link ha crecido en cada nuevo título y, por si no teníamos suficiente, ahora vamos a tener Link multiplicado por cuatro.

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures es el primer título multijugador de la serie Zelda y para disfrutar de él completamente vas a necesitar una GameCube y tres amigos que tengan cada uno su propia Game Boy Advance. Tú también deberás tener, por supuesto, una GBA, además de los cables de conexión para conectar las GBA a la GameCube. ¿Confundido? Tranquilo, es normal. Pero toda confusión se disipa cuando te sumerges en el mundo de Hyrule y empiezas una aventura maravillosa como es la de *Four Swords*.

Esta última aventura de Link empieza cuando Vaati inicia los problemas después de haber estado encerrado muchos años atrás gracias al poder de las Four-Sword. Cuando la princesa Zelda desaparece misteriosamente, Link cae en la trampa de liberar a Vaati de su prisión. Ahora, este elfo nacido para héroe deberá utilizar el poder de la espada para dividirse en cuatro y encarcelar una vez más al malvado Vaati.

Estos cuatro Links idénticos deberán abrirse camino a través de ocho áreas clásicas de Hyrule y podrán aumentar el poder de las Four-Sword recogiendo gemas de fuerza. Una vez las espada recupere el poder de repeler al mal, Link podrá destruir barreras y descubrir el terrible secreto que se esconde tras el secuestro de Zelda.

Es el **primer** título **multijugador** de la serie Zelda

El juego se sirve completamente de la interconectividad entre GameCube y Game Boy Advance con lo cual los jugadores pueden disfrutar de aventuras en múltiples pantallas ya sea utilizando los modos competitivos o cooperativos. Hasta cuatro jugadores pueden participar de forma simultánea en la nueva aventura de Link y, pueden combinarse las habilidades de todos para resolver los múltiples problemas y acertijos que presenta el juego. Lo más interesante de todo es poder explorar individualmente zonas del juego utilizando la pantalla de tu GBA y, después, cuando todos los jugadores se reúnen de nuevo, ver la acción en el televisor. Realmente, la jugabilidad se dispara con algo tan simple como esto. Y si le añadimos toda la magia que envuelve a cualquier nuevo título ambientado en el mundo de Zelda, la verdad es que *Four Swords* se perfila como una nueva obra maestra de la gran N. ■

RUMBLE ROSES

Sexo, mentiras y manchas de barro

sistema: **playstation 2**
desarrollador: **kcet/yuke's**
distribuidor: **konami**
lanzamiento: **febrero 2005**

DEJA DE MIRAR por un momento las pantallas que acompañan este artículo y pregúntate para qué demonios te has comprado esta revista. ¿Para saber a cuántos individuos se ha tirado Sonia Arenas en los últimos cinco minutos? ¿Para descubrir cómo se van a repartir este año los Presupuestos Generales del Estado? No, ¿verdad? Pues entonces, haz un esfuerzo por recuperar el control mental que *normalmente* deberías ejercer sobre el resto de tu cuerpo, compórtate como un ser humano civilizado y recuerda que tampoco estás leyendo *The Game.Mag* para aprender anatomía poligonal adulterada...

¡Coño, todavía sigues ahí! Qué pasa, ¿no te gustan las capturas? Tal vez deberíamos comentar algo del juego, por si alguien más lo está leyendo... Está bien, vamos allá: *Rumble Roses* es un juego de wrestling. ¿Sorprendido? Un típico juego de wrestling, basado en el habitual sistema de agarres y llaves utilizado en los títulos de la serie *WWE Smackdown!* -de hecho sus programadores son los mismos, sólo que ahora en colaboración con KCET-, pero que en lugar de tipejos que acostumbran a afeitarse las palmas de las manos está repleto de jovencitas con poca ropa que se tiran de los pelos entre multitud de poses y posturas políticamente incorrectas. Si nunca has probado un juego de wrestling -particularmente los de Yuke's-, de momento te bastará con saber que no tienen nada que ver con los juegos de lucha «normales» y que la gracia de su jugabilidad estriba en complicadas estrategias de contraataques y en el correcto «timing» de la pulsación de los botones.

Pero no te preocupes por eso, porque por lo que hemos podido ver hasta ahora, *Rumble Roses* será de todo menos complicado. Hay entre 20 y 22 chicas donde elegir -dos de ellas un tanto particulares-, tres rings de lona en pabellones cerrados, un ring de barro al aire libre -donde las luchadoras y el público se ponen morados con el espectáculo- y una especie de modo historia que permite ir decidiendo la «bondad» o «maldad» de cada personaje según la actitud mostrada en los combates. Las luchadoras aparecen en escena con toda la parafernalia propia de los eventos de lucha libre, tienen un aspecto y una animación sensacional (lástima que no las puedas ver en movimiento... puedes mover la revista, sí, pero no es lo mismo) y ya desde la introducción tienes la agradable sensación de estar ante un título de «gran envergadura»; pero aparte de «observar», la verdad es que no hay mucho más que hacer en la última obra de Yuke's.

Concéntrate. ¿Qué quieres conseguir? Tu mente puede doblar cucharas... y las protagonistas de este juego enderezarlas de inmediato. Dentro de treinta días lo analizaremos y veremos si -además de cucharas- *Rumble Roses* es capaz de enderezar alguna otra cosa... como por ejemplo, el rumbo que están tomando los juegos de wrestling. Por ejemplo. ■

















> Vaya par de... mitades de bikini repletas de lentejuelas que se ha tenido que poner para tapar ese par de tetas.



SHADOW HEARTS: COVENANT

Algunos se resisten a abandonar los combates por turnos

sistema: **playstation 2**
desarrollador: **aruze**
distribuidor: **virgin play**
lanzamiento: **marzo 2005**













¿Por qué los malos siempre quieren dominar el mundo o destruirlo?

FUE ALLÁ POR el año 2002 cuando se lanzó al mercado europeo un juego de rol llamado *Shadow Hearts*. Todos sabemos que en Japón los RPGs gozan de una popularidad inaudita y que en Europa y Estados Unidos esa popularidad es un tanto menor, aunque eso no significa que no nos guste el género, todo lo contrario y así lo demuestran las cifras de ventas de títulos como *Final Fantasy, Caballeros de la Antigua República* y *Fable*, por nombrar unos pocos. Pero volvamos al título de Aruze, *Shadow Hearts*, ya que dentro de algunos meses tendremos la posibilidad de disfrutar de la segunda entrega de esta interesante serie, la que llevará el subtítulo de *Covenant*... ¿Dónde habremos oído ese nombre antes?

En pocas palabras y para los que no probaron el primer *Shadow Hearts*, podemos decir que *Shadow Hearts: Covenant* es un juego de aventuras que mezcla los combates y la estrategia por turnos con grandes dosis de RPG. La verdad es que cuesta mezclar estos elementos y que el resultado sea comestible, pero en *Covenant* parece que sus autores han conseguido un plato bastante apetecible.

La historia del juego nos traslada hasta la Primera Guerra Mundial, aunque con algunos cambios con respecto a esta guerra que todos conocemos. Aquí veremos criaturas espeluznantes, magias cegadoras y personajes con poderes sobrenaturales. Algo que sí estamos acostumbrados a ver en cualquier juego de rol que se precie. Los acontecimientos tienen lugar un año después del final del primer *Shadow Hearts* y, Yuri, el personaje principal vuelve para emprender una nueva expedición junto a los amigos Gepetto y Kallen, una soldado alemana. Los poderes de transformación de Yuri han sido debilitados por Nicholas, miembro de un culto secreto que se aprovecha de la guerra para conseguir sus malvados propósitos de dominar el mundo –¿por qué los malos siempre quieren dominar el mundo o destruirlo? Así pues, Yuri y sus compañeros deberán buscar una cura para éste y de paso destruir a los malos de turno.

El juego se desarrolla a través de secuencias de vídeo muy bien conseguidas, combates por turnos con algún toque de originalidad y, por encima de todo, a través de un sistema de juego que se deja *jugar* con bastante facilidad. Vuelve el sistema de combates que ya vimos en el primer juego y que tiene por nombre *Judgement Ring*, aunque por supuesto, se han incluido algunas novedades.

Como es habitual en todas las secuelas, *Covenant* incluye un buen número de novedades en todos los aspectos que conforman el juego, pero ya hablaremos de eso en el próximo número de la revista cuando le dediquemos la review que se merece. De momento, el sabor de boca que nos ha dejado ha sido bueno.

CONSTANTINE

Si eres malo irás al infierno, si eres bueno... también

sistema: **playstation 2**
desarrollador: **bits studio**
distribuidor: **proein**
lanzamiento: **febrero 2005**

Constantine es un juego basado en una película que a su vez está basada en el cómic Hellblazer. En esta nueva aventura encarnaremos al protagonista de la película, que aunque se parece poco al John Constantine original, vive la misma historia. La vida de Constantine es un infierno, y nunca mejor dicho. John intentó suicidarse, uno de los peores pecados que se castiga con permanecer para siempre en el infierno. Es allí donde John aprende y comprende los secretos del cielo y del infierno. Sin embargo, los médicos le salvan de la muerte, y Constantine regresa a la Tierra trayéndose consigo una tremenda maldición. Ahora que sabe sobre la existencia del cielo y el infierno, no puede tener fe, requisito indispensable para atravesar las puertas del paraíso. Por eso intentará redimirse de su horrible pecado desterrando a los demonios que habitan entre nosotros y llevando a cabo cruzadas para salvar su espíritu.

Detrás de esta tremenda historia, hay una aventura de acción en tercera persona en la que tendremos que aniquilar demonios con todos los medios a nuestra disposición, y nos estamos refiriendo a armas sagradas, pero no por ello menos brutales, como una escopeta que lanza cartuchos en forma de cruz, un lanzallamas purificador o un crucificador, o lanzaestacas. Tampoco podían faltar armas secundarias como bombas de agua bendita o reliquias que harán la vida imposible a los demonios. Pero también encantamientos, como exorcismos, ralentizar el tiempo, visión verdadera y mucho más.

J.C. es capaz de viajar por los planos, el terrenal y el averno, necesitando simplemente agua como portal. Encontrar agua en Los Ángeles es sencillo, pero en el infierno no tanto... así que tendrás que sufrir para regresar a tu hogar. En *Constantine* han plasmado una impresionante versión del infierno digna de película, siendo una versión de la tierra en continuo caos, donde todo ha sido destrozado y un abrasador viento levanta y arroja autobuses y otros objetos pesados por encima de nuestras cabezas.

Los enemigos en *Constantine* no son simples demonios. Cada uno tiene su propia historia, completamente relacionada con como vivió o murió en su anterior vida. Está por ejemplo los "Bastados" (no bastardos), que son demonios hechos con dos cuerpos de personas que experimentaron una muerte horrible en compañía, como un accidente de tráfico. O los empaladotes, que murieron lanzándose al vacío o a vías de trenes, condenados a sufrir eternamente el dolor de fragmentos afilados de sus propios huesos. Escalofriante.

Todos los aspectos del juego están siendo muy mimados, especialmente el aspecto visual del infierno en el que nada está quieto, todo gira, cae, se destroza,.. realmente impresionante. Como broche de oro, *Constantine* hablará además perfecto castellano. ■





Detrás de esta tremenda historia, hay una aventura de acción en tercera persona













> **¿Será la nueva película de Keanu Reeves la *Matrix* de la próxima temporada? Lo dudamos, *Matrix* es casi insuperable.**

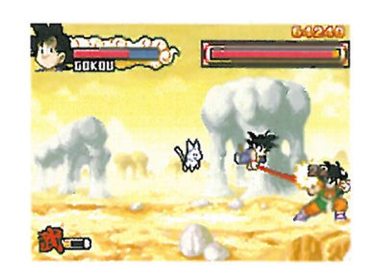
DRAGON BALL
ADVANCE ADVENTURES
El juego que siempre hemos soñado

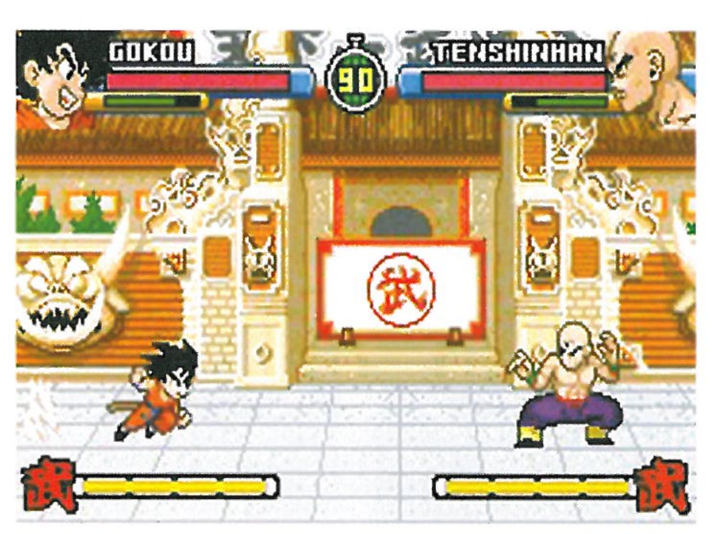


sistema: **game boy advance**
desarrollador: **dimps**
distribuidor: **banpresto**
lanzamiento: **por determinar**













HAN TENIDO QUE pasar muchos años para que Banpresto y Dimps se hayan decidido lanzar un juego basado en la primera época de *Dragon Ball*. Dimps ha venido exhibiendo con sus Budokais el mismo dominio sobre el cell-shading en PS2 y GC que estupidez comercial al omitir personajes y situaciones de la primera parte de la serie, y Banpresto se ha encargado de distribuir cantidad de títulos para GBA que aún abarcando distintos géneros –lucha en *Supersonic Warriors*, rol en *El Legado de Goku*- han acabado siempre recurriendo a la misma trama de DBZ y cayendo en el mismo error que sus parientes lejanos de 128 bits. Una pena, porque los primeros capítulos fueron sin duda los más inspirados de Toriyama y en su día nos dejaron un sabor de boca que ni la insufrible saga GT ha conseguido borrar.

Pero todo lo bueno se hace esperar, y al final parece que se han puesto de acuerdo para hacernos rememorar tiempos mejores en los que Goku apenas levantaba medio metro del suelo. ¿Recuerdas cuando todo esa historia de los Saiyajins no se le pasaba por la cabeza ni siquiera al propio Toriyama? Pues pronto vas a poder disfrutar de la primera época de Dragon Ball en toda la gloria y el esplendor bidimensional de GBA, en un juego con el que hará como unos 15 años que empezamos a soñar: Son Goku, Yamcha, Tenshian, Bulma, el maestro Mutenroshi, Krilin, la nube Kinton, el bastón mágico, la Torre Sagrada, Pilaf, la Red Ribbon… y, por supuesto, ¡Tao Pai Pai! ¿Cómo no nos vamos a excitar ante un título que recopila los mejores capítulos de la serie de anime más popular de todos los tiempos?

DB Advance Adventure es básicamente un arcade de scroll horizontal repleto de enemigos que piden a gritos que les patees el culo, que aporta el toque justo de plataformas para sobrellevar tanta linealidad y que incluye algún que otro enemigo de final de fase de mayor entidad al que enfrentarse en pantallas estáticas. Este sistema de lucha contra jefazos se va alternando con fases aéreas de una jugabilidad un tanto extraña –una mezcla de shooter y beat'em up que se queda a medio camino entre ambas cosas-, y conforma una interesante alternativa al modo principal del juego que se puede disfrutar de forma independiente del resto de la aventura en el escenario del Gran Torneo de las Artes Marciales (el Tenkaichi Budokai).

De momento, hemos estado jugando un par de días a la versión japonesa y nos ha gustado bastante, aunque reconocemos que no podemos dejar de mostrarnos descaradamente parciales con este juego y evidenciar cierta predilección por su temática y contenido. ¿Nos hubiera gustado lo mismo si nos hubieran envuelto el mismo paquete con otros gráficos y otras músicas? Pues... danos un tiempo para pensarlo e intentaremos descubrirlo en su correspondiente review, cuando alguna amable distribuidora se anime a traerlo a occidente. Ya están tardando. ■

Concurso SMS

1 EL CONCURSO

The Game.Mag te ofrece la posibilidad de ganar para tu preciada **PlayStation 2** uno de los **10 juegos de Midway MORTAL KOMBAT DECEPTION, distribuidos en España por Virgin Play**. La mecánica del concurso no podría ser más fácil y accesible. Solo necesitas un teléfono móvil para poder mandar un **SMS** con el texto que te indicamos a continuación.

2 ¿CÓMO PARTICIPAR?

Escribe un **SMS** con el texto **TGM MORTAL** y mándalo al **7210**.

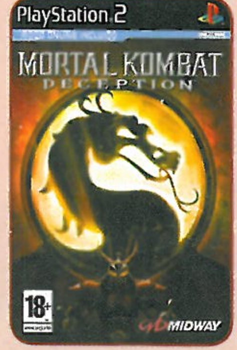
3 EL PREMIO

Inmediatamente después de mandar tu mensaje recibirás la confirmación de si has acertado o no en tu respuesta. Si has acertado, ya habrás entrado en nuestro sorteo y tendrás la posibilidad de ganar uno de los **10 MORTAL KOMBAT DECEPTION** para **PlayStation 2** que tenemos para regalar, además de una taza de lo más fashion.

Tienes tiempo hasta el 31 de enero y cuantos más mensajes mandes, más posibilidades de ser el ganador tienes.

El resultado del concurso se publicará en el número 04 de **The Game.Mag**.

El coste de los mensajes es de 0,90 € + IVA.





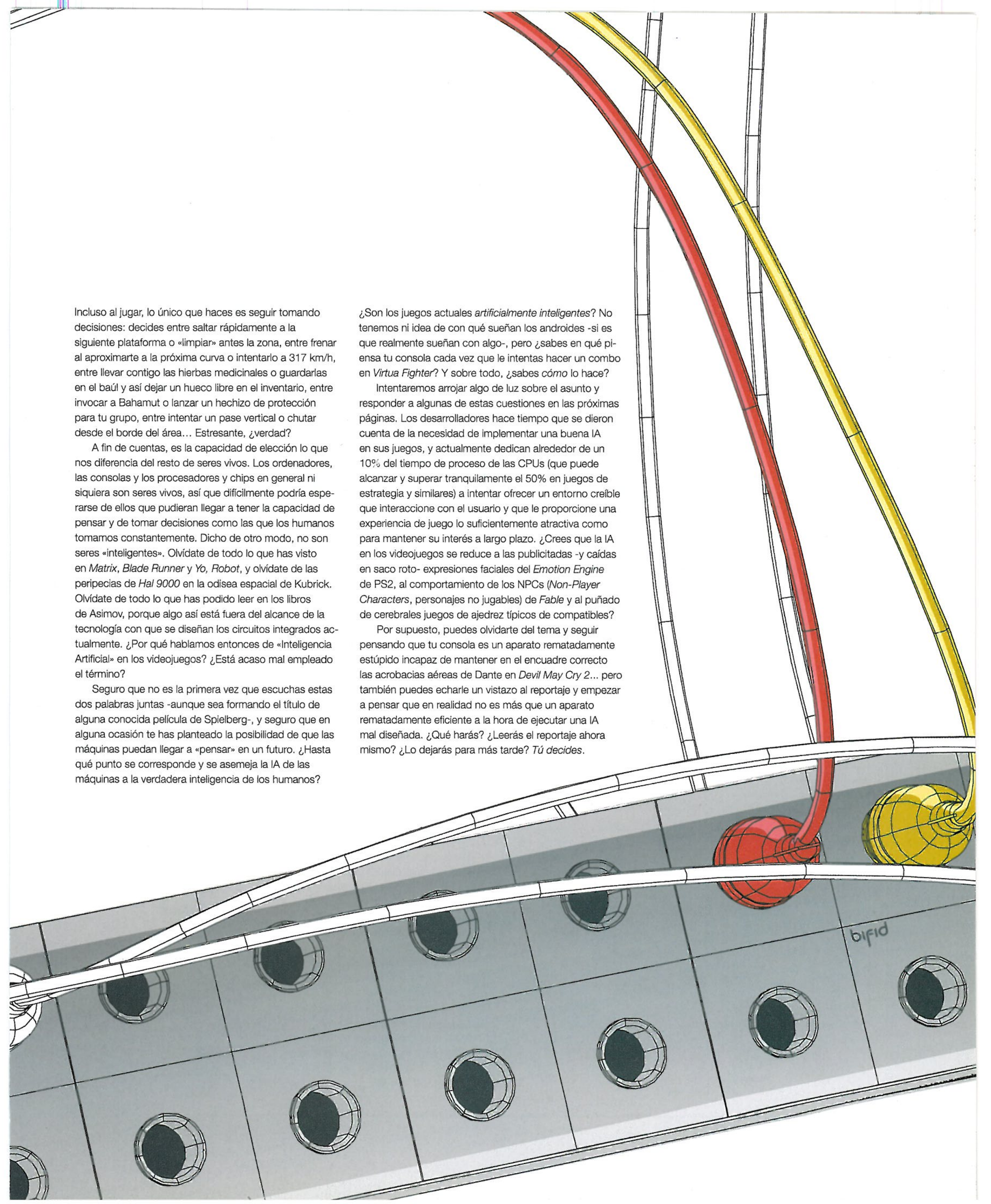
Distribuido en España por Virgin PLAY

MIDWAY



¿Con qué sueñan las consolas?

Decisiones. Te pasas la vida tomando decisiones. Desde el momento en que suena el despertador cada mañana y decides entre hacerle caso o mandarlo a hacer puñetas, hasta la hora en que te acuestas y decides si quitarle las pilas o cambiarlo por un disco de Los Lunis. Decides la ropa que te pones todos los días, lo que tomas para desayunar, comer y cenar, las veces que te miras al espejo antes de salir de casa, las veces que te miras al espejo después de salir de casa, la frecuencia con que dejas que sea tu novia quien *decida* la ropa que debes ponerte y las decisiones que tomas por ti mismo y las que delegas en los demás. Decides entre Pepsi y Coca-Cola, decides entre Barça y Real Madrid y decides entre PS2 y Xbox... o decides que ninguna de ellas. Ahora mismo estás leyendo esta revista, y queremos suponer que lo haces porque has decidido que es lo mejor que puedes hacer en este momento. A cada palabra que lees, a cada frase que cobra sentido en tu cabeza y a cada sonido, imagen o pensamiento potencialmente capaz de desviar tu atención, decides si seguir leyendo este reportaje o pasar olímpicamente de él y dedicarte a cualquier otra cosa menos productiva. Decides el qué, decides el cómo y en ocasiones hasta decides el cuándo tomar decisiones.



Incluso al jugar, lo único que haces es seguir tomando decisiones: decides entre saltar rápidamente a la siguiente plataforma o «limpiar» antes la zona, entre frenar al aproximarte a la próxima curva o intentarlo a 317 km/h, entre llevar contigo las hierbas medicinales o guardarlas en el baúl y así dejar un hueco libre en el inventario, entre invocar a Bahamut o lanzar un hechizo de protección para tu grupo, entre intentar un pase vertical o chutar desde el borde del área... Estresante, ¿verdad?

A fin de cuentas, es la capacidad de elección lo que nos diferencia del resto de seres vivos. Los ordenadores, las consolas y los procesadores y chips en general ni siquiera son seres vivos, así que difícilmente podría esperarse de ellos que pudieran llegar a tener la capacidad de pensar y de tomar decisiones como las que los humanos tomamos constantemente. Dicho de otro modo, no son seres «inteligentes». Olvídate de todo lo que has visto en *Matrix*, *Blade Runner* y *Yo, Robot*, y olvídate de las peripecias de *Hal 9000* en la odisea espacial de Kubrick. Olvídate de todo lo que has podido leer en los libros de Asimov, porque algo así está fuera del alcance de la tecnología con que se diseñan los circuitos integrados actualmente. ¿Por qué hablamos entonces de «Inteligencia Artificial» en los videojuegos? ¿Está acaso mal empleado el término?

Seguro que no es la primera vez que escuchas estas dos palabras juntas -aunque sea formando el título de alguna conocida película de Spielberg-, y seguro que en alguna ocasión te has planteado la posibilidad de que las máquinas puedan llegar a «pensar» en un futuro. ¿Hasta qué punto se corresponde y se asemeja la IA de las máquinas a la verdadera inteligencia de los humanos? ¿Son los juegos actuales *artificialmente inteligentes*? No tenemos ni idea de con qué sueñan los androides -si es que realmente sueñan con algo-, pero ¿sabes en qué piensa tu consola cada vez que le intentas hacer un combo en *Virtua Fighter*? Y sobre todo, ¿sabes *cómo* lo hace?

Intentaremos arrojar algo de luz sobre el asunto y responder a algunas de estas cuestiones en las próximas páginas. Los desarrolladores hace tiempo que se dieron cuenta de la necesidad de implementar una buena IA en sus juegos, y actualmente dedican alrededor de un 10% del tiempo de proceso de las CPUs (que puede alcanzar y superar tranquilamente el 50% en juegos de estrategia y similares) a intentar ofrecer un entorno creíble que interaccione con el usuario y que le proporcione una experiencia de juego lo suficientemente atractiva como para mantener su interés a largo plazo. ¿Crees que la IA en los videojuegos se reduce a las publicitadas -y caídas en saco roto- expresiones faciales del *Emotion Engine* de PS2, al comportamiento de los NPCs (*Non-Player Characters*, personajes no jugables) de *Fable* y al puñado de cerebrales juegos de ajedrez típicos de compatibles?

Por supuesto, puedes olvidarte del tema y seguir pensando que tu consola es un aparato rematadamente estúpido incapaz de mantener en el encuadre correcto las acrobacias aéreas de Dante en *Devil May Cry 2*... pero también puedes echarle un vistazo al reportaje y empezar a pensar que en realidad no es más que un aparato rematadamente eficiente a la hora de ejecutar una IA mal diseñada. ¿Qué harás? ¿Leerás el reportaje ahora mismo? ¿Lo dejarás para más tarde? *Tú decides*.

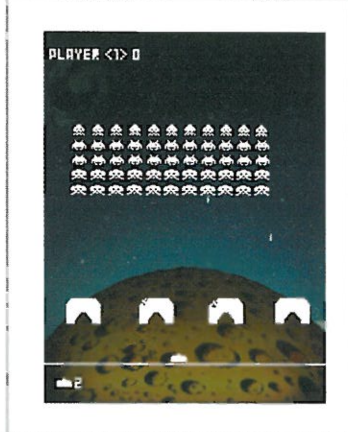
Orígenes y necesidad de la IA en los videojuegos

«Pensé que para un ser humano como Pac Man resultaría demasiado estresante ser perseguido y cazado continuamente, así que hice que las embestidas de los monstruos llegaran en oleadas. Atacarían y se echarían atrás, y en cuanto pasara algún tiempo se reagruparían, volverían a atacar y volverían a dispersarse. Me pareció mucho más natural que hacer que estuvieran atacando constantemente»

Toru Iwatani, creador de **Pac-Man**

Aunque hoy en día la IA de *Pac-Man* pueda parecer un poco arcaica, lo cierto es que fue uno de los primeros videojuegos de la historia en incorporar algo más que conductas completamente mecánicas en los personajes controlados por la CPU. De hecho podría decirse que fue esta primitiva IA -y no tanto sus colores chillones o su característico «waka-waka»- lo que lo llevó al éxito inmediato, haciendo del comecocos un icono mundialmente reconocido y una fuente inagotable de problemas para muchos jóvenes en edad escolar de los 80. ¿Te imaginas qué hubiera sido de *Pac-Man* si los fantasmas, en lugar de dispersarse y atacar por oleadas, hubieran merodeado sin más por la pantalla ignorando la presencia del jugador?





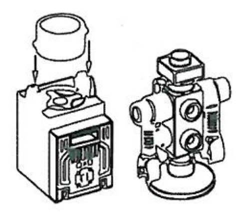
SPACE INVADERS

Remontémonos un par de años atrás, concretamente a 1978 y al *Space Invaders* de Taito. Otro clásico de la talla de *Pac-Man* que, sin embargo, mostraba la misma IA en el comportamiento de los enemigos que los concursantes de Gran Hermano. ¿Lo recuerdas? Oleadas y oleadas de invasores extraterrestres desplazándose constantemente de izquierda a derecha, de arriba abajo, de derecha a izquierda, de arriba abajo, de izquierda a derecha, de arriba abajo, etc. Algunos disparos aleatorios y un sucesivo incremento de la velocidad, pero poca cosa más. El jugador sabía en todo momento dónde estaban y hacia dónde se dirigían los invasores -gobernados por un comportamiento preestablecido totalmente ajeno a los movimientos de la nave-, y el único reto consistía en esquivar sus torpes ráfagas y en acertar a disparar en el momento justo. Los enemigos no modificaban nunca su «patrón de conducta» (por llamarlo de alguna forma), y la jugabilidad se resentía a medio y largo plazo; pero claro, no había mucho donde elegir por aquel entonces...









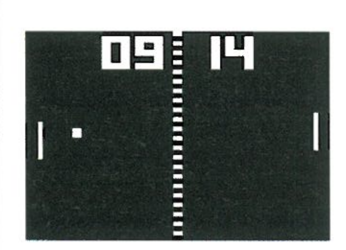


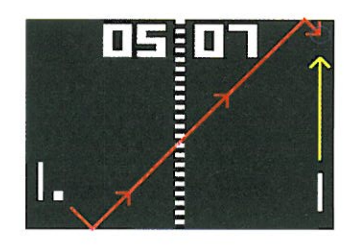
PONG

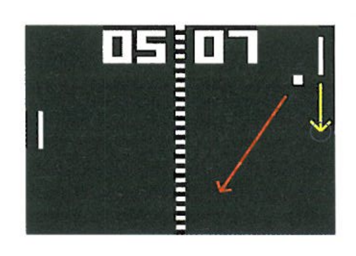
Pensarás que estamos locos si para explicar las bases y los fundamentos de la IA nos volvemos a remontar otros 6 años en el tiempo y recurrimos a un juego de 1972, pero créenos que no hay nada mejor para entender cómo funciona todo esto. Obviamente cuando los dos oponentes son humanos la IA es tan necesaria como una patada en el culo, pero ¿qué ocurre cuando juegas una partida de *Pong* contra una máquina? ¿Se puede hacer que la CPU juegue sin cometer ningún fallo? ¿Y que se equivoque de vez en cuando, para mostrar algo de «humanidad»?

Pues sí, en un título de estas características se pueden conseguir ambas cosas; y lo cierto es que es mucho más sencillo programarla para que juegue perfectamente que hacerlo para que cometa errores «involuntarios». Cada vez que la pelota sale rebotada de la pala del adversario la CPU puede calcular inmediatamente su trayectoria, obtener la altura a la que atravesará su perpendicular y empezar a dirigir la pala hacia ese punto, con lo que devolvería todas las bolas y realizaría un juego perfecto (a menos, claro, que la velocidad de la bola fuera mucho mayor que la de las palas y no le diera tiempo a llegar, lo que sería una situación un tanto absurda). Una vez devuelta la pelota, la pala se podría dirigir hacia el centro, para evitar tener que recorrer más de medio campo en la próxima devolución.

Como ves, hacer que una máquina juegue perfectamente al *Pong* es mucho más sencillo de lo que



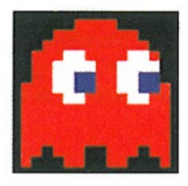


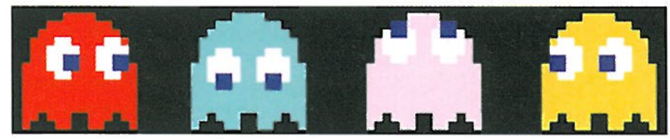


parece a primera vista; pero la IA no siempre tiene porqué buscar la mejor solución, resolver los problemas de forma óptima y jugar perfectamente, sino que a menudo se le pide que se equivoque y que exhiba un cierto grado de «estupidez artificial» que ayude a representar modelos de comportamiento humano. ¿Cómo haríamos para que nuestra perfecta e imbatible pala artificial cometiera los mismos errores que cualquier persona humana -imperfecta y batible, siempre y cuando no trabaje en la redacción de TGM-? Podría añadirse algún factor aleatorio que la alejara de la mejor jugada de vez en cuando, pero sería un recurso muy pobre que probablemente no ofrecería los resultados esperados; mejor, podríamos hacer que no regresara siempre hacia el centro tras devolver cada pelota, o que tardara un poco en calcular el punto donde tiene que situarse para devolverlas; que no lo calculara con total exactitud; que «siguiera» un poco con sus movimientos los distintos rebotes de la pelota en las paredes, como hacemos casi todos los humanos; que no intentara golpeara siempre con el centro de la pala…

PAC-MAN

Evolucionando esta idea de IA llegamos por fin al juego de Namco y los patrones de comportamiento de Blinky, Pinky, Inky y Clyde. Te lo creas o no -probablemente dependerá de las horas que hayas dedicado a engullir píldoras a lo largo de tu vida- cada fantasma tiene su propia personalidad, sus propias ideas y su propio esquema conductual. No se mueven por el laberinto sin más: se agrupan, se dispersan, merodean por los alrededores de su esquina preferida y, cuando entran en el modo de persecución, se abalanzan sobre el pobre Pac Man tratando de arrinconarlo y darle por saco. ¿Alguna vez te has preguntado cómo es que siempre se las arreglan para atacarle desde flancos distintos cada vez que consiguen acorralarlo en una esquina?





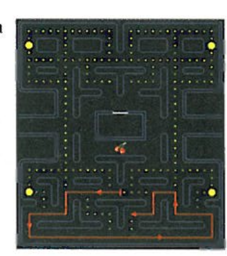
Blinky y Clyde (los fantasmas rojo y naranja) suelen preferir rodear los bloques en sentido horario, Pinky (el rosa) lo hace en sentido antihorario e Inky es más impredecible; Clyde es bastante huidizo (lo que complica bastante las cosas a la hora de juntarlos a todos alrededor de una súper-píldora), y hay quien dice que el comportamiento de Inky depende en gran medida de su proximidad

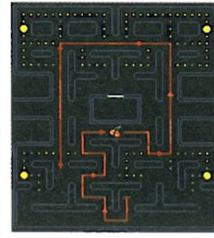


a Blinky, el jefecillo del grupo. Sí, es cierto, hay patrones y estrategias que permiten superar muchas pantallas de forma rutinaria, devaluando la experiencia de juego… pero a menos que seas un experto jugador y te los conozcas absolutamente todos –y te garantizamos que hay unos cuantos- la IA de *Pac-Man* te puede poner en serios apuros a partir de la quinta o sexta pantalla. ¡Y hay nada menos que 256 fases!

Ya en 1980, las cosas empezaban a ponerse interesantes. ■

> La solución a tus dolores de cabeza









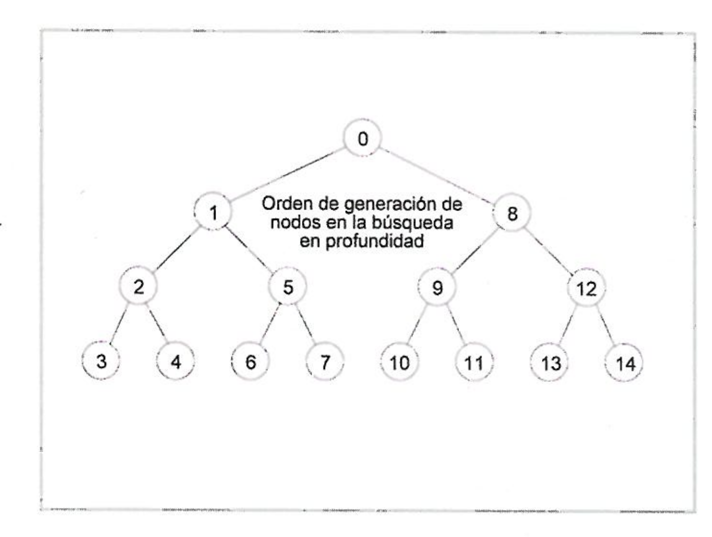
Solitarios y juegos de inteligencia

«No creo que el asunto del ajedrez esté resuelto. A fin de cuentas yo no era más que un hombre –tal vez el mejor jugador de ajedrez del mundo, sí- bajo presión, así que mi derrota no significa que el ordenador sea imbatible. Esta máquina no es perfecta, y no tengo ninguna duda de que se le podrá vencer en el futuro. [...] Creo que la competición sólo acaba de empezar. Esto es sólo el principio.»

Gary Kasparov, tras perder ante **Deep Blue**

Si bien comenzamos este reportaje dando un breve repaso a algunos de los títulos más clásicos en la historia de los videojuegos, es con los juegos de tablero y de inteligencia con los que se empiezan a vislumbrar las posibilidades que la IA puede brindar a los desarrolladores. La mediatizada victoria de Deep Blue sobre Kasparov en 1997 no fue sino el resultado de veinte años de investigación en este campo, supuso el origen de nuevos retos para esta disciplina –retos como el del Shogi, todavía inaccesible para las máquinas y cuya fecha de caducidad se estima en 2010- y muchas de las técnicas empleadas por los ingenieros de IBM han acabado recalando en los sistemas de entretenimiento domésticos.

Ya que los procesadores controlan todos y cada uno de los aspectos que se muestran en pantalla, prescindiremos intencionadamente de los juegos de información incompleta (aquellos en los que los participantes carecen de un conocimiento completo y exacto de la situación y que por tanto involucran factores aleatorios y probabilísticos) y nos centraremos en los algoritmos y estrategias utilizados hoy en día por infinidad de videojuegos. ¿Qué mejor que recurrir a los propios juegos de mesa y rompecabezas que los originaron para explicarlos y entender cómo funcionan?



SOKOBAN Y LA BÚSQUEDA EN PROFUNDIDAD

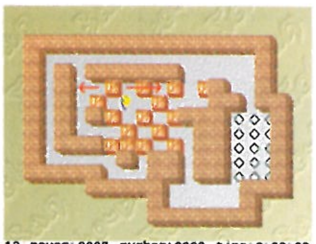
Seguro que alguna vez has jugado al *Sokoban*, ese puzzle de ir empujando cajitas para colocarlas en una determinada posición que ha tenido infinidad de versiones para infinidad de sistemas a lo largo de los años. Piensa en cómo te enfrentas a cada pantalla: probablemente vayas caja por caja, pensando en el recorrido que deben seguir hasta llegar a su destino, haciéndote un dibujo mental de la situación a cada paso y concluyendo cuáles son buenos y cuáles malos movimientos (y si no lo haces así, deberías al menos planteártelo).

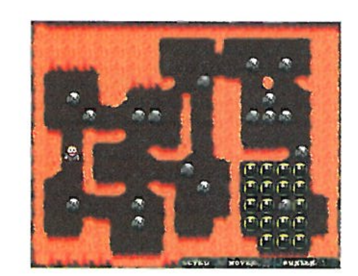
Ahora imagina que tu mente está hecha de silicio y que puedes calcular miles de esos movimientos por segundo. Que puedes escoger un movimiento de partida e ir analizando TODAS las posibles combinaciones derivadas de cualquier disposición inicial de las cajas, llegando bien a una posible solución o pudiendo retroceder tantas veces como sea necesario para intentarlo por otro camino. Es decir, imagínate que empiezas una pantalla de *Sokoban*, que escoges una caja cualquiera y que la empujas en cualquier dirección; si la caja ha llegado a su destino, repites el procedimiento con otra caja cualquiera; si por el contrario se ha quedado atascada, das marcha atrás y la empujas en otra dirección, a ver qué pasa; y si ni una cosa ni la otra, escoges de nuevo otra caja cualquiera y la vuelves a empujar en cualquier dirección, evitando siempre repetir movimientos realizados con anterioridad. Obviamente las posibilidades se ramifican y el espacio de búsqueda aumenta de forma exponencial, pero con semejante capacidad de procesamiento, ¿te das cuenta de que si la pantalla tiene solución –no necesariamente única- SIEMPRE la acabarás encontrando?

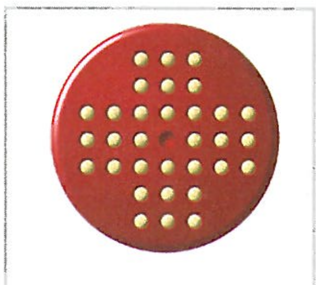
El algoritmo de búsqueda en profundidad es útil para juegos como *Sokoban* porque es fácil llegar a callejones sin salida que eviten búsquedas «demasiado profundas». Cada vez que una caja se sitúa en una esquina, por ejemplo, se alcanza uno de estos *nodos* particulares (en IA y en teoría de árboles -y grafos en general- se denomina nodo a cada posible configuración del problema) que impiden –o mejor dicho, que nos ahorran la posibilidad de- seguir adelante, ya que en situaciones así no puedes tirar de las cajas y para empujarlas siempre necesitas dos flancos opuestos libres. Sin embargo, la búsqueda en profundidad es demasiado exhaustiva y exigente como para poder ser aplicada en muchos otros casos. Veamos algún ejemplo. ■

El algoritmo de búsqueda en profundidad es útil para juegos como **Sokoban** porque es fácil llegar a callejones sin salida que eviten búsquedas «demasiado profundas»

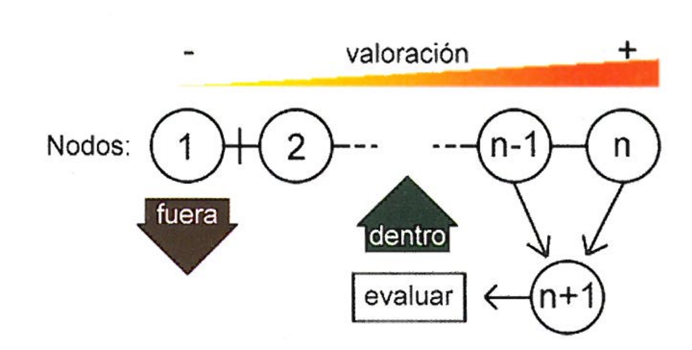




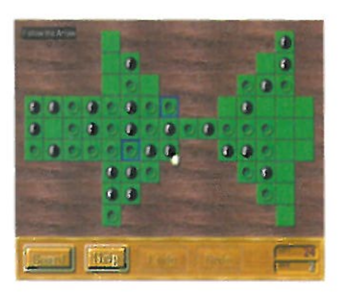




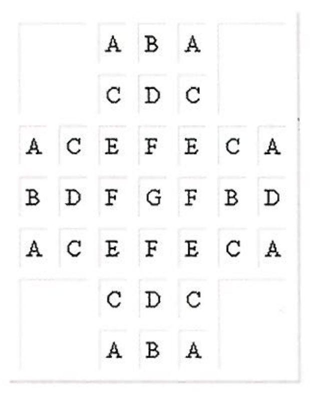
EL SOLITARIO Y LOS ALGORÍTMOS GENÉTICOS



Otro juego clásico que en esta ocasión puedes disfrutar incluso sin la necesidad de tener un ordenador a mano. Sabes en qué consiste, ¿verdad? Se trata de ir comiendo fichas «saltando» por encima de ellas, en horizontal o en vertical, hasta conseguir quedarse con una sola. Por supuesto, la gracia está en romperse la cabeza y en devanarse los sesos intentando no quedar como un inútil ante los amigos que te regalan cosas así por Navidad, pero hay métodos mucho más prácticos y elegantes para devolverles la patada. ¿La búsqueda en profundidad? No exactamente.



Utilizaremos algoritmos genéticos para dejarlos con sus bocazas abiertas. Supón que valoras «intuitivamente» del 1 al 10 la necesidad de que cada agujero del tablero tenga una ficha (el uso de funciones heurísticas es una parte esencial en la IA y piedra angular de muchos de sus algoritmos); el tablero es totalmente simétrico, así que la valoración tendrá que ser igualmente simétrica; supón que escoges una familia aleatoria de unas cuantas valoraciones de este tipo, y supón que juegas cada una de ellas para «puntuarlas» según su heurística hasta llegar a una posible solución (quedarte con una sola ficha en el tablero) o no poder realizar más movimientos (quedarte con varias fichas que no sean adyacentes y que, por tanto, no puedas comer). Si alcanzas una solución, perfecto, eres un tipo con suerte y has dejado a tus ex-amigos con un palmo de narices... pero si no, siempre puedes ordenar la familia según las puntuaciones obtenidas, combinar las heurísticas de las dos valoraciones mejor situadas y puntuar este nuevo miembro tal y como hiciste previamente con todos los miembros de la familia original. Una vez puntuado, lo insertas en el lugar que le corresponda en la familia ordenada, descartas el miembro peor situado y vuelves a repetir el proceso.



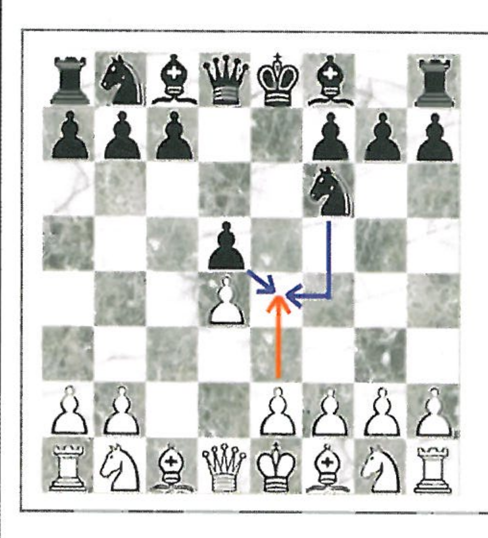
Este método de sucesiva mejora y refinamiento de la familia original (recuerda que siempre estás combinando los dos miembros que han obtenido mejores resultados en el juego) tiene su origen precisamente en el funcionamiento de los genes de los seres vivos y en la teoría de la evolución de la especie, y proporciona una solución al problema del solitario en pocos segundos en ordenadores actuales de gama media. La búsqueda en profundidad es mucho menos eficiente en este caso que en el del *Sokoban*, aunque puede resultar útil como complemento para valorar cada miembro de la familia cuando queden pocas fichas en el tablero –las suficientes como para que se convierta en una búsqueda rápida y factible–. Echa un vistazo al apartado Vida Artificial en este mismo reportaje para saber más acerca de los algoritmos genéticos y del servicio que le pueden prestar hoy en día a juegos con mucha más «chicha» que el solitario. ■

1 2 3 4 5

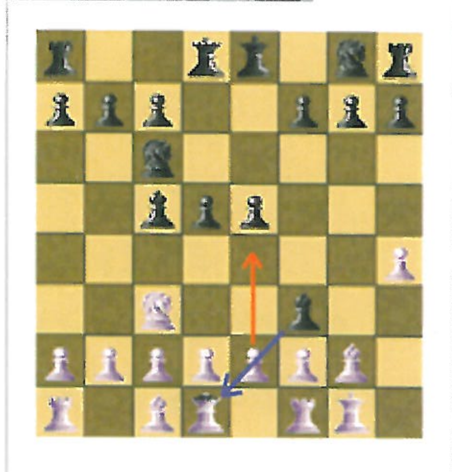






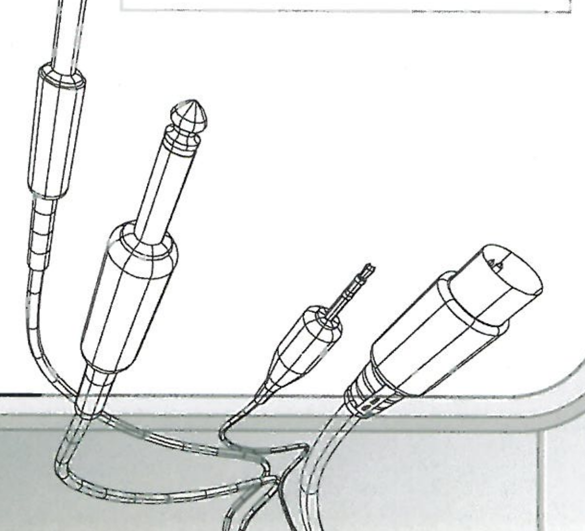
La verdad es que podríamos escoger casi cualquier rompecabezas material o virtual al azar y seguramente nos serviría para ilustrar algún otro interesante algoritmo con aplicaciones prácticas en los juegos actuales



AJEDREZ, PUZZLES Y OTROS

No podemos terminar esta sección dedicada a los rompecabezas y juegos de inteligencia sin hacer mención al ajedrez y los puzzles deslizables (el puzzle de 8 piezas, el de 15, el de 24… el de n^2-1, en general). El primero es un excelente banco de pruebas para los programadores, y hasta hace pocos años representaba el non plus ultra en investigación y tecnología de IA: librerías de aperturas cada vez más abundantes, heurísticas de todo tipo, búsquedas en profundidad en los últimos movimientos… Tal vez lo más destacado en este sentido sea la utilización del algoritmo *minimax*: básicamente consiste en que la CPU no sólo se preocupa de *maximizar* la valoración de su jugada, sino que busca también *minimizar* la del adversario aún a costa de perder cierta optimización en sus propios movimientos y conseguir así un juego más completo y divergente. Los resultados están a la vista de todo el mundo, americanos y rusos incluidos.

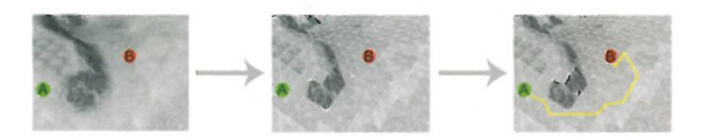
El n-puzzle es otro ejemplo típico y recurrente en cualquier curso de IA y diseño de algoritmos. Hace 20 años que se utiliza como referencia para explicar el algoritmo IDA* (Iterative-Deepening A*, A* de profundidad iterativa), pero hemos preferido dejarlo para el apartado de Búsqueda de Caminos ya que es su hábitat natural. La verdad es que podríamos escoger casi cualquier rompecabezas material o virtual al azar y seguramente nos serviría para ilustrar algún otro interesante algoritmo con aplicaciones prácticas en los juegos actuales. Naturalmente, si algún día conseguimos averiguar cómo hacer que una máquina juegue bien al Shogi, no dudes que haremos lo imposible por contártelo desde estas páginas… o por retar al campeón mundial y hacernos de oro con su derrota, que tampoco somos (tan) estúpidos. ■



Búsqueda de caminos y Quakebots

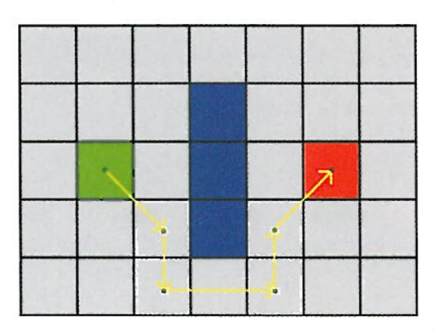
«Ellos [los personajes del juego] tienen que girar y dar la vuelta a las esquinas. Lo que hacen realmente es calcular lo rápido que pueden girar esos ángulos, y acto seguido decidir y actualizar el ángulo de desplazamiento con el que van a modificar su trayectoria paso a paso. La mayoría de la gente no se da cuenta de lo complicado que resulta todo esto...»

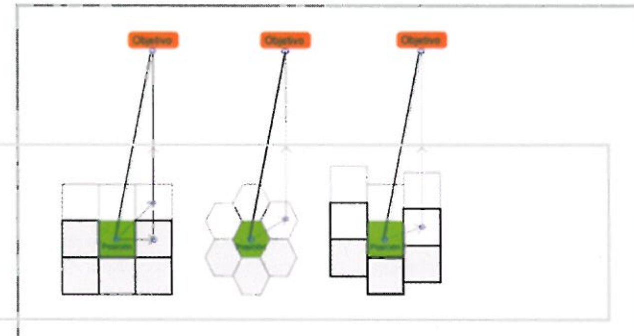
Will Wright, creador de **Los Sims**



Llegamos a uno de los elementos clave en el 90% de los juegos de hoy en día. Cualquier título que posea un mapa y NPCs capaces de moverse por él de forma «inteligente» implementa algún algoritmo de búsqueda de caminos de mayor o menor eficacia. Piensa en cualquier juego actual cuya acción se desarrolle sobre un mapeado -obviamente no entran en esta categoría ni los matamarcianos ni los juegos de lucha-, y seguro que te haces una idea de a qué nos referimos: las persecuciones de *Driver*, las patrullas de los soldados genoma en *Metal Gear Solid*, el movimiento de tropas en *Age of Empires*, el acoso de los zombies en *Resident Evil*, las carreras de *Midnight Club*, los aliados y enemigos de *Half-Life*... ¿Te imaginas jugar al *Quake* offline y que los bots controlados por la CPU se dieran de bruces contra las paredes constantemente?

A pesar de haberse empezado a utilizar hace relativamente poco tiempo en el mundo de los videojuegos (en la era de las 2D apenas era necesaria, por no hablar de su difícil viabilidad a tiempo real en micros de 8 y 16 bits), la búsqueda de caminos es hoy por hoy una asignatura ya resuelta en gran medida por la IA capaz de ofrecer respuestas óptimas a muchas de las situaciones más comunes. Pero no conviene olvidar que consume gran cantidad de recursos, y que su grado de precisión depende directamente tanto de las necesidades del programador como de las estrategias a las que decida recurrir para llevarla a cabo. Veamos algunas de ellas.





EL ALGORITMO A*

Toda la teoría de búsqueda de caminos se edifica en base a una división en celdas de los mapas que simplifiquen la tarea de encontrar una trayectoria «continua» entre un origen A y un destino B, reduciéndola a una representación «discreta» pero suficiente de la información posicional. Supón que utilizas una rejilla sobre el mapa, y que en lugar de calcular caminos exactos te conformas con saber de qué celda a qué celda quieres ir y qué celdas intermedias debes cruzar para conseguirlo. Pues eso es exactamente lo que hacen el 99,9% de los juegos. A las celdas se les suele llamar *tiles* –nosotros seguiremos utilizando el término *nodo* para el enfoque que pretendemos darle desde el punto de vista de la IA-, y según la densidad de nodos adyacentes requerida por cada juego pueden ser de forma cuadrangular, pentagonal, hexagonal, etc.

¿Cómo actúa el algoritmo A* para encontrar siempre caminos óptimos entre el nodo origen y el destino? Básicamente parte del origen y va seleccionando nodos contiguos –y por tanto alcanzables- según el «coste efectivo» que tenga asociada la trayectoria hasta ellos (normalmente calculado en función de simples distancias euclídeas y del número de nodos recorridos en el camino) y el «coste heurístico» que se prevé hasta el nodo destino, refinando los caminos encontrados siempre que sea posible y situando los nodos ya analizados en una lista cerrada que evite bucles infinitos. La elección de la función heurística vuelve a ser otra vez un aspecto fundamental en la rapidez y eficiencia del algoritmo A*, como ya ocurría con los juegos de mesa de la sección anterior. Una heurística mal planteada puede fácilmente entorpecer el proceso de búsqueda, ralentizar el cálculo de caminos y dar al traste con la jugabilidad de cualquier título. El pseudocódigo del algoritmo simplificado al máximo vendría a ser algo así:

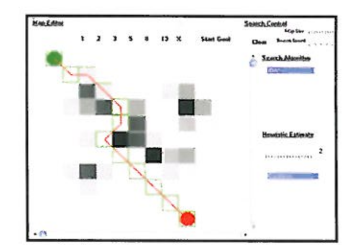
> *Añadir el nodo origen a una lista abierta*

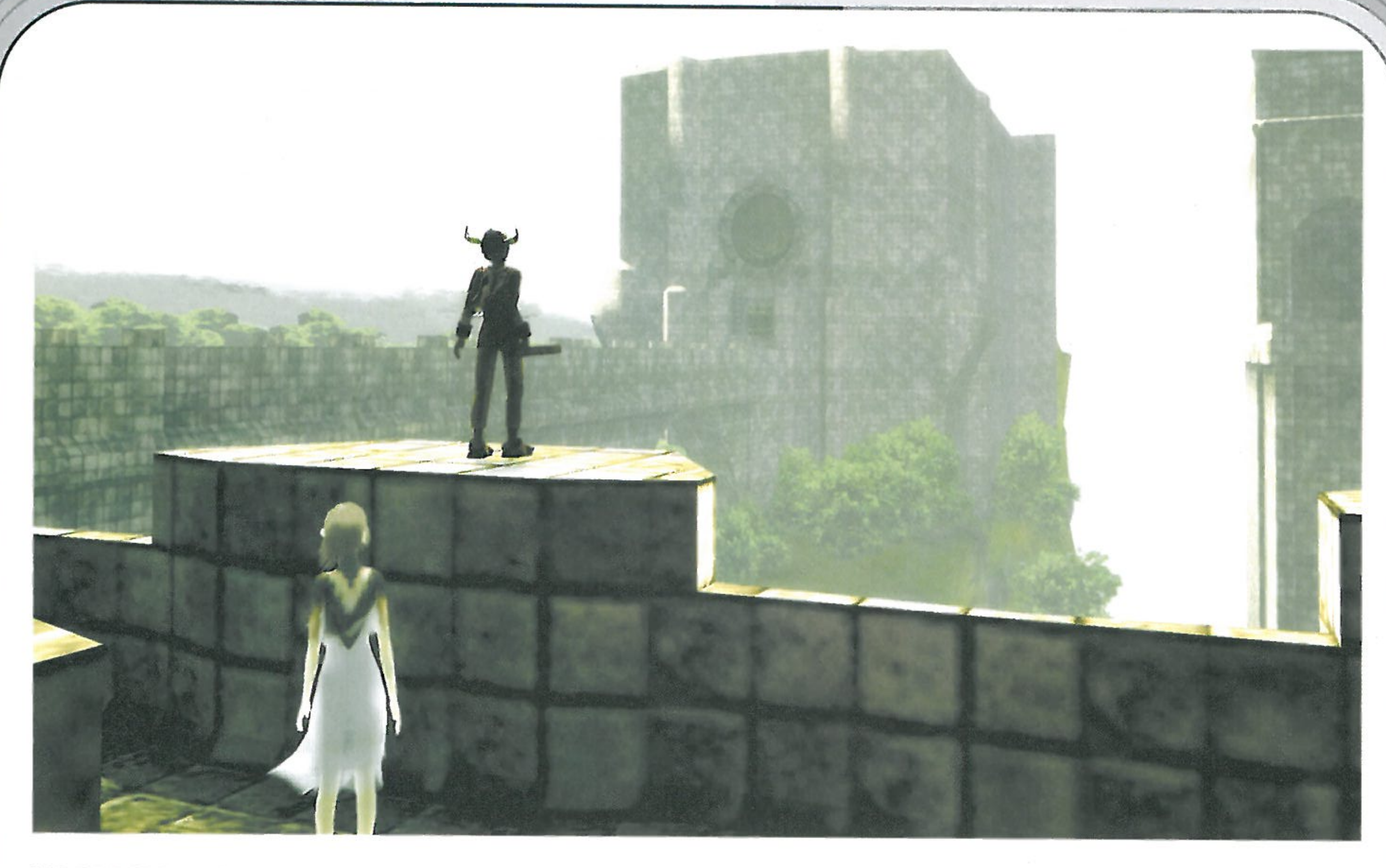
> *Repetir el siguiente proceso hasta encontrar el nodo destino (y que por tanto se encuentre el camino) o quedarse sin nodos en la lista abierta (y que por tanto no exista el camino):*

>> *Coger el nodo de la lista abierta con el menor coste global*

>> *Ponerlo en una lista cerrada*

>> *Para cada nodo adyacente, ignorarlo si no se puede atravesar (o si ya está en la lista cerrada), comprobar si se puede abaratar el camino (si ya está en la lista abierta), o ponerlo en la lista abierta si todavía no está.*

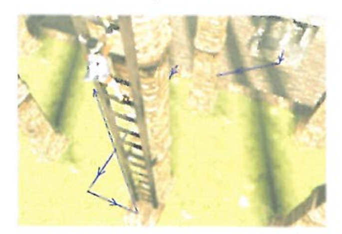




VARIACIONES DE A*

En caso de que exista, el algoritmo A* encuentra siempre el mejor camino entre dos nodos A y B a costa de unos requerimientos computacionales normalmente demasiado elevados. Los cálculos que involucra pueden considerarse asumibles bajo determinadas circunstancias, pero a menudo resulta ineficaz implementarlo tal cual en juegos de estrategia con múltiples unidades individuales, aventuras con gran cantidad de NPCs, juegos de carreras con tráfico urbano, etc. La variación IDA* a la que hicimos referencia al hablar del n-puzzle combina la base de A* con una búsqueda recursiva en profundidad en cada paso, y generalmente ofrece resultados satisfactorios con muchos menos ciclos de CPU; pero su eficacia depende en último extremo de la elección unas profundidades mínimas y máximas adecuadas, que garanticen la obtención de los caminos -en el caso de que éstos existan- y eviten perder demasiado tiempo en búsquedas infructuosas.

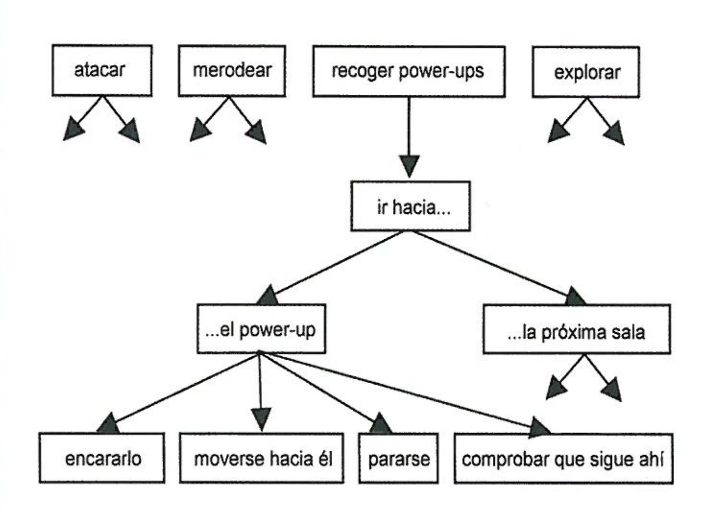
También es posible efectuar un par de búsquedas simultáneas desde los nodos origen y destino, en direcciones opuestas, y llegar a una solución en el momento en que ambas vías se encuentren en un punto intermedio; o incluso utilizar caminos precalculados que liberen al procesador de esta tarea... En la práctica, el algoritmo A* se suele modificar de acuerdo a las necesidades de cada juego. Por ejemplo, si el mapa cambia dinámicamente, los personajes deben recalcular el camino y actualizar su ruta sobre la marcha (alrededor de una vez cada 30 ó 60 frames, sin agobiar demasiado a la CPU); si el mapa es muy grande, se pueden hacer dos o incluso tres niveles de rejilla y calcular el camino en diferentes etapas; si hay zonas conflictivas (por ejemplo, nodos en los que el usuario ha colocado minas durante la partida y los NPCs suelen quedarse fritos), se pueden utilizar *mapas de influencia* dinámicos que penalicen en tiempo real el coste de dichos nodos; etc. ■



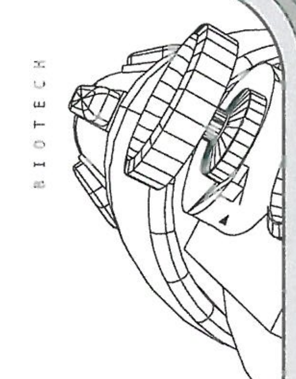










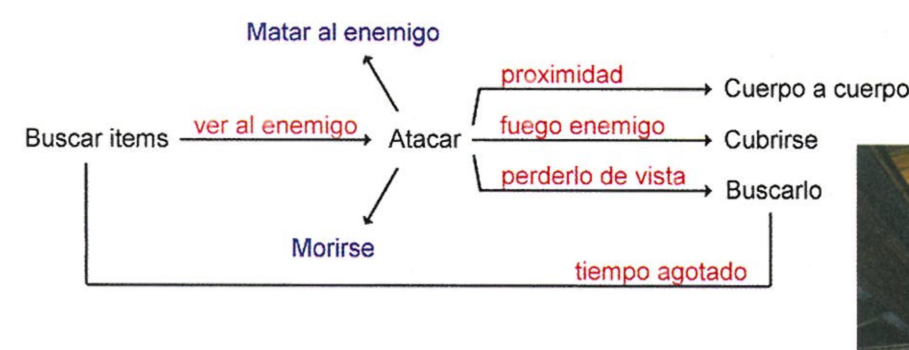


QUAKEBOTS Y LAS «FSM»

¿Cómo actúa un bot de *Quake*? Desde luego utiliza la búsqueda de caminos que acabamos de describir para moverse por los diferentes mapas del juego, pero combinada con la teoría de agentes autónomos para motivar sus objetivos y dar sentido a su forma de actuar. El acrónimo FSM responde a los términos ingleses Finite-State Machine (máquina de estado finito), y aunque puede sonar a mil demonios en realidad no es otra cosa que una serie de estados en los que el bot puede encontrarse en cada momento y que determinan su comportamiento en el futuro inmediato. Los bots de *Quake* y de cualquier otro fps –así como los NPCs de muchos otros géneros- toman sus decisiones en función de la situación que estén viviendo, y en general su funcionamiento no difiere demasiado del de un interruptor de la luz (que se enciende o se apaga según el estado en que se encuentre antes de pulsarlo) o del de un bolígrafo común con punta retráctil.

Ponte en su pellejo: percibes el mundo que te rodea, tomas decisiones basándote en tu estado actual y las intentas llevar a la práctica sirviéndote de la búsqueda de caminos cuando sea necesario. Si ves al oponente humano cerca y tienes la munición a tope, lo normal es que descargues todo tu arsenal sobre él; si lo ves a cierta distancia y te quedan 20 ó 30 balas, a lo mejor decides ir a buscar más munición; pero si independientemente de tenerlo cerca o lejos sabes que te quedan pocos puntos de vida (lo que vendría a ser un estado mucho más crítico y apremiante que el de intentar mandar al carajo todo lo que se te ponga a tiro), lo más probable es que recurras al algoritmo A* y derivados para hacerte con un botiquín que te saque del apuro.

Como hemos dicho, éste es básicamente el funcionamiento de la mayoría de NPCs en los juegos actuales: observar el entorno, decidir según su estado vigente y ejecutar lo decidido según un orden de prioridades... aunque a la hora de ponerlo en práctica la cosa se complica por la necesidad de incluir un pensamiento algo más avanzado -como puede ser el esperar al oponente fuera de las salas que no tengan más de una salida-, limitar el conocimiento del medio -los NPCs no tienen porqué saber lo que ocurre más allá de su campo de visión- y añadir algo de estupidez artificial a los personajes controlados por la máquina que los humanice y les haga cometer errores. ¿Cuántos shooters subjetivos conoces que te hagan dudar del origen artificial de sus bots en los modos offline? ■





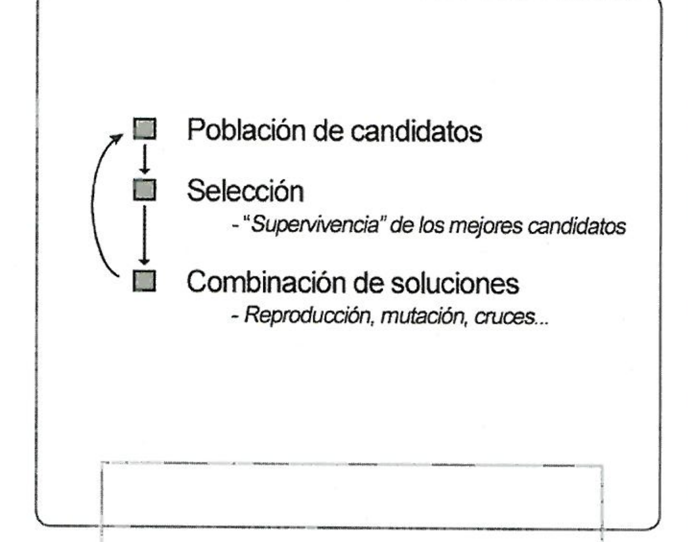
Vida Artificial

«Las neuronas se dividen en lóbulos que sirven a diferentes propósitos, aunque todas las de cada lóbulo son iguales. Aspectos como la velocidad de goteo, la migración de dendritas y demás pueden ser establecidos para lóbulos particulares [...] Ésta es la forma en que también lo hace la madre naturaleza. En cuanto a lo que hacen realmente, bueno, pues actúan como verdaderos cerebros vivientes, sólo que más pequeños que los nuestros»

Toby Simpson, programador de **Creatures**

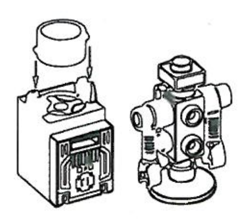
Hasta ahora hemos repasado unas cuantas formas de abordar la programación de IA en los juegos actuales, presentando y analizando las distintas estrategias empleadas en la elaboración de modelos de conducta más o menos inteligentes. Hemos visto cómo haríamos para jugar decentemente a *Pong* con un cerebro de silicio, hemos resuelto algunos rompecabezas clásicos y hemos dado las pinceladas básicas que rigen el comportamiento de entidades lo bastante complejas como para poder participar en un deathmatch y dar el pego como rivales de cierta entidad; en definitiva, hemos visto cómo hacer que las máquinas «piensen» y resuelvan una amplia clase de problemas, siempre y cuando les digamos cómo enfrentarse a ellos. Sin embargo, ¿qué ocurre cuando se encuentran situaciones no preestablecidas de antemano? ¿Se puede hacer que los juegos «aprendan» y evolucionen a medida que vayan ganando experiencia?

Imagínate un juego de lucha realizado en base a sentencias condicionales (if... else) o a la clase de algoritmos deterministas que hemos comentado previamente; seguramente acabarías encontrando puntos débiles en los contrincantes, y los combates se convertirían en una sucesión de rutinas poco recomendable que acabarían por cargarse la jugabilidad en dos patadas. Si por el contrario la CPU aprendiera de tus movimientos, a lo mejor encajaba una, dos y tres bofetadas, pero a la cuarta podría reaccionar y modificar su forma de plantear los combates. ¿Alguna vez has tenido la impresión de que los luchadores de *Virtua Fighter* se conocen al dedillo todas tus técnicas? ¿Y que los defensas de *Pro Evolution Soccer* son capaces de asimilar tu estilo de juego y anticiparse a tus pases verticales?



CREATURES: ALGORITMOS GENÉTICOS Y REDES NEURONALES





Retomamos el tema de los algoritmos genéticos en su hábitat natural, el de la recreación de características fisiológicas capaces de evolucionar y mejorar en sucesivas generaciones de la especie; en nuestro caso, en sucesivas generaciones de familias de nodos. El entorno es distinto al del solitario, pero las bases y la tecnología son las mismas: elementos de una población que mejoran su tipología y su adaptación al medio a medida que se van eligiendo los mejores candidatos para dar lugar a nuevos individuos. *«Puedes ver cómo los genes de las criaturas cambian de generación en generación –por ejemplo, cómo cambia el color de su pigmentación o cómo se vuelven más amigables, o quizá más inteligentes-. Este tipo de cambios ocurren cuando el material genético que hay en el interior de tus criaturas se altera de algún modo».* Algo así sería imposible de llevar a cabo mediante una programación clásica basada en el flujo de instrucciones, cuyas rígidas sentencias de control se muestran claramente insuficientes a la hora de «generar» nueva información.

Los algoritmos genéticos son una parte esencial en el ámbito de la Vida Artificial, pero no dejan de tener sus limitaciones. La evolución de familias de nodos resulta a menudo demasiado lenta y difusa como para proporcionar respuestas adecuadas ante situaciones puntuales, y la gran mayoría de juegos no se pueden permitir el lujo de tener que distraer al usuario durante semanas a la espera de poder ofrecerle características evolutivas y, en ocasiones, impredecibles. ¿Cómo hacer para que un simple personaje de *Creatures* (o cualquier luchador de *Street Fighter*) reaccione rápidamente ante tu intento de obsequiarle con una buena bofetada (o un *shoryuken* al mentón) por quinta vez consecutiva? Lo suyo sería hacer que se comportaran de forma natural, lógica y consecuente, aprendiendo de experiencias anteriores y prediciendo el resultado inmediato de sus acciones, ¿pero cómo conseguir algo así? ¿Se puede emular el funcionamiento del cerebro humano en base a una simple combinación de unos y ceros?

Se puede... «intentar imitarlo», al menos. El cerebro humano está compuesto por miles de millones de neuronas que se interconectan formando estructuras sumamente enrevesadas, a todas luces imposibles de representar en los ordenadores actuales –y en los de las próximas 20 ó 30 generaciones, siendo optimistas-. Las neuronas no sólo se reúnen en mallas de gran complejidad y densidad, sino que cada simple intercambio de información entre ellas –la sinapsis- involucra neurotransmisores y pro-



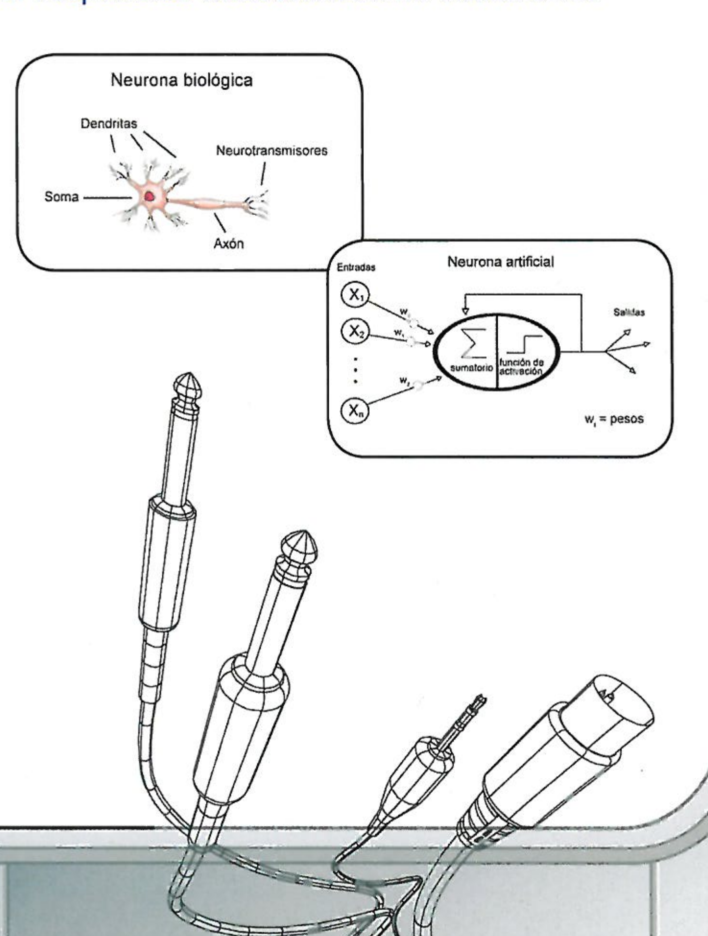


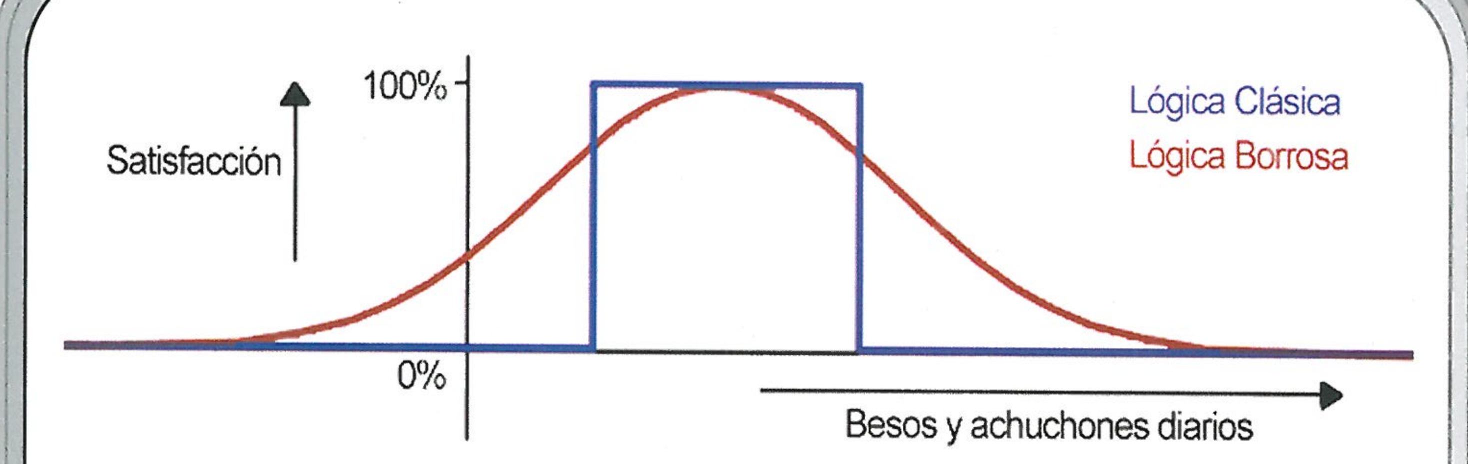


Los algoritmos genéticos son una parte esencial en el ámbito de la Vida Artificial, pero no dejan de tener sus limitaciones. La evolución de familias de nodos resulta a menudo demasiado lenta y difusa como para proporcionar respuestas adecuadas ante situaciones puntuales

cesos químicos en la transmisión del impulso nervioso que a la larga dan lugar al aprendizaje y a la aparición de la memoria. Lo que hacen las redes neuronales artificiales es copiar de alguna forma este sistema y simplificarlo al máximo posible, reduciéndolo a unas pocas capas de «perceptrones» relacionadas entre sí del modo que determine la arquitectura de la red. El perceptrón viene a ser algo así como el equivalente digital de la neurona: recibe entradas procedentes de otros perceptrones, las combina para decidir la señal que debe emitir (normalmente mediante una función discreta –señal sí/no- o signoide –la señal toma valores continuos-) y envía la respuesta a los perceptrones de la siguiente capa.

El aprendizaje en este tipo de redes se consigue mediante un sistema de entrenamiento que puede ser autónomo o supervisado desde el exterior, reajustando y reforzando los «pesos» que establecen la influencia de las distintas entradas que recibe cada perceptrón. Básicamente, la red recibe y procesa datos (saltar hacia el usuario cuando éste ejecute un *hadoken*), compara los resultados obtenidos con los patrones de éxito preestablecidos (derrotar al adversario) y se recompone primando las respuestas positivas (evitar daños y situarse en una situación ventajosa para el contraataque) y penalizando las negativas (quedarse estático y recibir una buena paliza). En la práctica, las redes neuronales artificiales acostumbran a servirse también de algoritmos genéticos para gestionar el reajuste de los pesos, la optimización de las funciones de activación e incluso el rediseño de la propia estructura de la red. ■





LOS SIMS: LÓGICA BORROSA

No podíamos cerrar este capítulo sin hablar de la lógica borrosa y de sus aportaciones a los juegos que involucran relaciones personales, como ocurre con el título de Maxis. Desde un punto de vista clásico, los personajes pueden sentir o no afinidad por los individuos, objetos y situaciones que hay a su alrededor, pero nunca un término medio; los grados de relación con el medio se establecen en torno a parámetros discretos y umbrales que determinan el estado de cada entidad -como vimos en el caso de los Quakebots-, y en general, o se incluyen totalmente dentro de una categoría, o no se incluyen en absoluto. Por ejemplo, podrían considerarse «amigos» aquellos personajes con los que se mantuviera un contacto mínimo de un par de horas semanales, «medio amigos» los que llegaran a los 30 minutos y «no amigos» los restantes... pero no dejaría de ser un sistema demasiado rígido y limitado como para recrear actitudes del mundo real. ¿Cómo evitar que un solo segundo marque la diferencia entre un «medio amigo» con el que se charla durante 1 hora, 59 minutos y 59 segundos a la semana y un «amigo» que alcanza las 2 horas justas?

La lógica borrosa da respuesta a estos problemas mediante el empleo de funciones continuas y estados «difusos» que no implican necesariamente blanco o negro, sí o no o todo o nada. Salvo puntuales excepciones -seguro que alguna vez te has cruzado con algún cretino a quien le hubieras pateado los intestinos hasta revent... ehm, disculpa, nos estamos desviando del tema-, los seres vivos acostumbramos a clasificar nuestros gustos y emociones mediante un baremo mucho menos inflexible que el que proporciona la lógica clásica de predicados. Los humanos no somos totalmente altos, bajos o medianos, no adoramos o aborrecemos la sopa de verduras al 100% y no amamos u odiamos al prójimo de forma escalonada y absoluta. Si te paras a pensarlo, verás que la teoría que hay detrás de algo tan aparentemente exótico y extravagante como la lógica borrosa tiene en realidad BASTANTE sentido (aunque lo cierto es que no podemos garantizarte que tenga TODO el sentido del mundo).

Con frecuencia, la IA recurre a combinar simultáneamente fundamentos de lógica borrosa, redes neuronales y algoritmos genéticos para dar respuesta a una gran variedad de problemas inherentes a la simulación de Vida Artificial. ¿Alguna vez has jugado a *Los Sims* o *Creatures*? La lógica borrosa es capaz de explicar los razonamientos y las conclusiones que proporciona, pero carece de la capacidad de aprendizaje de las redes neuronales y de las dotes evolutivas propias de los algoritmos genéticos. Sin una buena puesta a punto de estas tres técnicas, los sistemas de Vida Artificial acaban resultando a la larga mucho más «artificiales» y menos «vivos» de lo deseado. ■

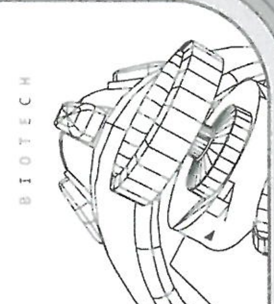
- Me encanta cómo viste... ¡Qué tía más guay! (afinidad: 100%)
- Menuda pinta de hortera... ¡No la soporto! (afinidad: 0%)
- Tiene BASTANTE estilo... pero es UN POCO creida (afinidad: 54%)

Lógica Clásica vs. Lógica Borrosa





Movimiento de la cámara en entornos 3D

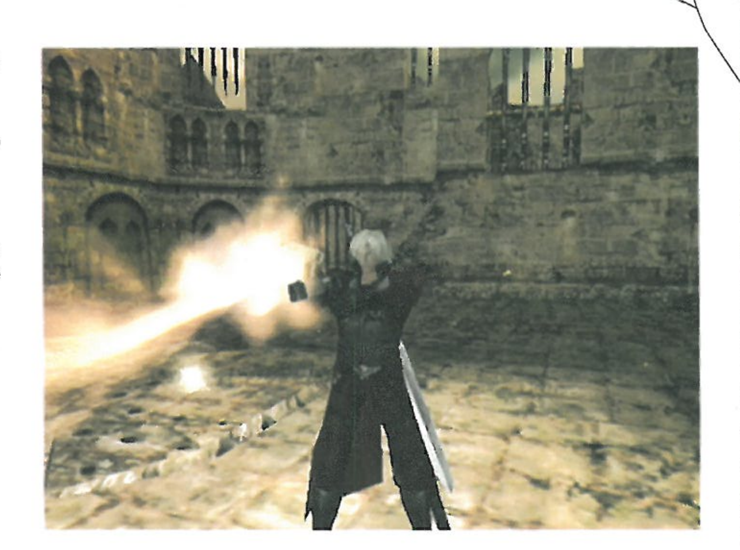


«Cuando los aspectos estéticos y la usabilidad entren en conflicto, elige siempre la usabilidad. El sistema de cámaras es demasiado importante para la jugabilidad como para permitir que un efecto vistoso prevalezca sobre la capacidad del usuario para comprender lo que sucede e interactuar con el juego. Una vez que el sistema sea estable y sus funciones aceptables para el usuario, entonces podrás experimentar con la estética»

John Giors, programador de **Full Spectrum Warrior**

Terminamos este reportaje repasando uno de los puntos débiles en muchos juegos actuales: el manejo de la cámara y la detección de colisiones en entornos tridimensionales. A menudo se le da poca importancia y se pasa de puntillas por aspectos cruciales como la colocación, el ángulo de seguimiento de la acción o el alcance del objetivo, pero sin duda es uno de los aspectos que más quebraderos de cabeza suele dar tanto a los programadores de IA como a los jugadores que «padecen» sus consecuencias.

¿Cómo que qué demonios tiene que ver el enfoque de la cámara con todo lo que te hemos venido contando hasta ahora? La cámara necesita poder moverse por cuenta propia a lo largo y ancho del escenario, evitando objetos y paredes que entorpezcan su visión; pese a no tener que salir corriendo a la búsqueda de botiquines y armamento, no deja de ser un agente autónomo más dentro del juego –al estilo de los bots de *Quake* o los soldados de *Halo*- con ciertas peculiaridades que le obligan a estar pendiente del objeto al que hace seguimiento, a limitar la velocidad de su desplazamiento, a suavizar sus ángulos de giro y a decidir cuándo cambiar de posición y cuándo encuadrar más de un objeto –y cómo hacerlo sin brusquedades- en un momento dado.



CÓMO CONVERTIR A LA CÁMARA EN PROTAGONISTA...

La verdad es que estuvimos a un paso de incluir a *Devil May Cry 2* en el apartado de pifias históricas, pero al final decidimos traerlo a esta sección para ilustrar la importancia de contar con un buen sistema de cámaras en las aventuras de acción en tercera persona. Fíjate en Dante: el muy cretino se pasa la mitad de la película –perdón, del juego- disparando sobre enemigos que ni siquiera aparecen en pantalla. Muy cool, muy vistoso y muy... absurdo. El jugador «intuye» que los monstruos están ahí porque la música cambia de ritmo, e «intuye» que dejan de estarlo porque la música vuelve a calmarse. En este sentido, *DMC2* es un ejemplo perfecto de juego con un apartado sonoro que apoya el desarrollo de la acción y con un apartado visual que se las arregla para cargársela por completo. ¿Lo has probado? La cámara muestra «tanta» inteligencia que podría perfectamente sustituir a las azafatas del Telecupón y nadie notaría la diferencia. A todo el mundo le gusta disfrutar de planos cinematográficos en los juegos, pero ¿hasta qué punto por encima de unos mínimos de jugabilidad y usabilidad que hagan partícipe al usuario de lo que ocurre en pantalla? ■







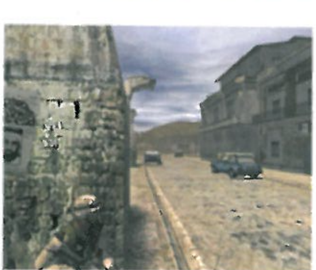


...Y CÓMO CONSEGUIR QUE PASE DESAPERCIBIDA

Como decíamos, las cámaras deben tener en cuenta una serie de elementos condicionantes que las convierten en agentes un tanto especiales. No pueden detenerse y cambiar bruscamente de dirección, por ejemplo, como podría hacer cualquier NPC en cualquier shooter o aventura –a menos, claro, que pretendan que el espectador eche las tripas-, de modo que su movimiento suele estar gobernado por un sistema de fuerzas y contrapesos que modifican la dirección y la magnitud de su velocidad con las mínimas brusquedades. En lugar de indicarle que vaya del punto A al punto B pasando por el punto C, el programador debe ir guiando su trayectoria mediante los oportunos reajustes vectoriales. Fíjate la próxima vez que juegues a cualquier título 3D y observa cómo su cámara no se mueve a saltos, cómo no frena y acelera de golpe, cómo no gira instantáneamente, etc.

Sin embargo, diseñar un buen sistema de cámaras no es tan «fácil» como hacer que se desplacen con total naturalidad a base de propinarles empujoncitos y tirones en distintas direcciones. A las complicaciones derivadas de mantener una trayectoria continua se unen casi siempre las colisiones con objetos del entorno –típicamente solucionadas con el poco elegante recurso de los bloques poligonales traslúcidos-, la necesidad mantener permanentemente encuadrados al protagonista y entidades circundantes de cierta relevancia –acuérdate de los bochornosos problemas de *DMC2*- y la percepción y gestión del «ruido» que se interpone entre el objetivo de la cámara y el *objetivo del objetivo* de la cámara. De todas formas, tampoco hay necesidad de complicarse la vida encomendando todas estas tareas a una única cámara; el uso de varios dispositivos simultáneos permite al programador realizar cómodas transiciones entre diferentes perspectivas, ofrece mayores posibilidades cinematográficas y le evita serios quebraderos de cabeza ante la presencia de obstáculos no deseados. ■

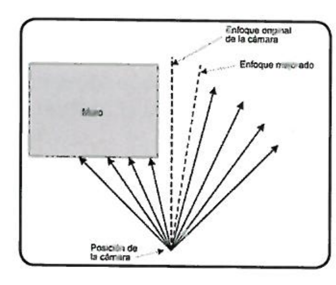


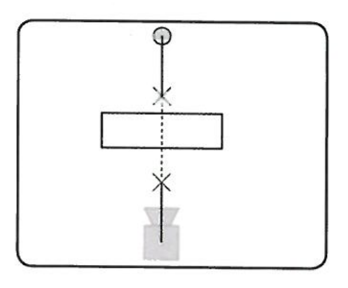


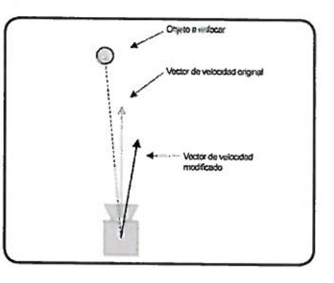


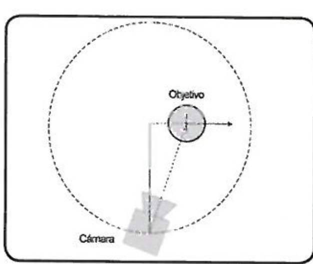












TERMINANDO

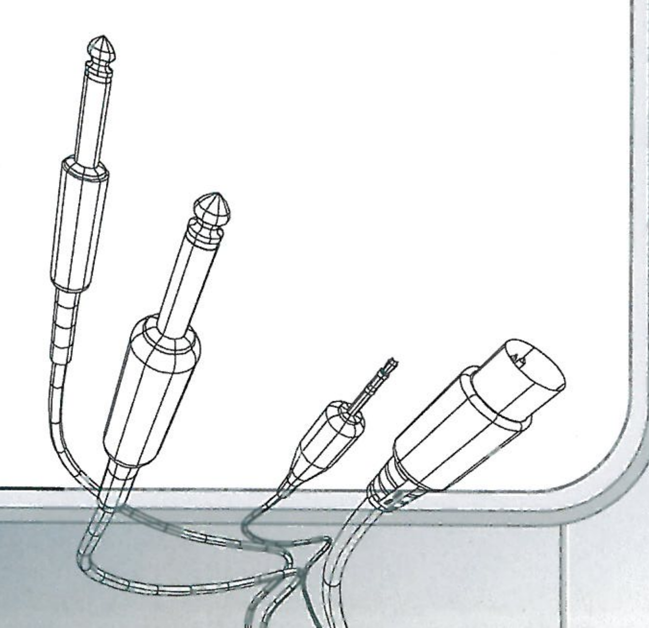
No podíamos concluir este reportaje sin tener en cuenta las opiniones de dos de los principales «gurús» de la industria, dos tipos que conocen como nadie el mundo de la IA aplicada a los videojuegos pero que, sin embargo, lo conciben desde puntos de vista totalmente distintos. ¿Se puede considerar a juegos como *Fable* verdaderamente «inteligentes»? ¿Qué nos depara el futuro, personajes capaces de hacernos sentir emociones sin necesidad de recurrir a scripts poco flexibles? ¿NPCs que confundan al jugador y le hagan creer que forma parte de un MMORPG offline? Puede que algún día las relaciones personales se recreen con la suficiente precisión como para dedicarles una segunda parte del reportaje; mientras tanto...

«Si no vas a intentar solucionar algo realmente bien, intenta disimularlo de forma tan completa como sea posible. La interacción entre los personajes es un asunto complicado, y si empiezas a hacer que tengan muy buena pinta pero siguen actuando como trozos de cartón, deberías preguntarte hasta qué punto vas en la dirección correcta»

John Carmack

«Creo que pronto seremos capaces de hacer personajes que se puedan convertir en tu mejor amigo»

Peter Molyneux



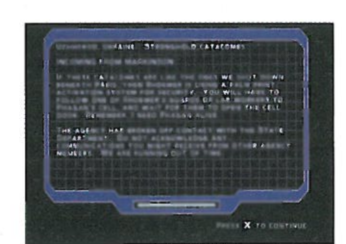
Pifias en la IA

Pifias IA número 1: Syphon Filter

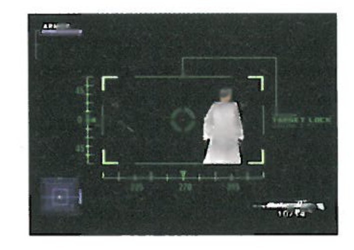
Sitúate en el *Syphon Filter* original -el de PSone-, en el nivel de las catacumbas de Stronghold. Tu objetivo es seguir a un científico hasta una puerta situada en el otro extremo del mapa y esperar a que la abra con sus huellas digitales. El científico no se puede dar cuenta de que le sigues, o dará la voz de alarma y tendrás que volver a comenzar la misión desde el principio.

Aunque bueno... no exactamente. A poco de empezar, el tipo se detiene a charlar con un par de guardias y *hace como que sigue adelante*, escapando del campo de visión de Logan. Obviamente intentas despachar a los guardias desde lejos para evitar ser descubierto, pero si no te acercas lo suficiente el científico verá lo que haces desde la oscuridad (el muy imbécil se mantiene siempre a una distancia prudencial del jugador para evitar que éste lo pierda de vista) y empezará a correr como un loco por todo el nivel como si hubieran saltado las alarmas, sin llegar nunca a abrir la puerta que da acceso a la siguiente zona.

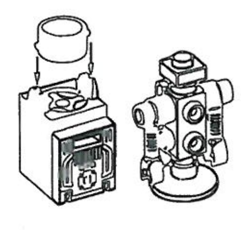
El problema en este caso es un error en la sincronización de los distintos agentes «inteligentes» del juego. Para el científico te has cargado a esos dos guardias, lo ha visto con sus propios ojos y actúa como si hubieras sido descubierto –aunque no haya dado la voz de alarma-; mientras que para el resto de la IA del juego –y por tanto para todos los demás guardias del nivel, que ni han oído ni han visto nada- sigues siendo perfectamente sigiloso y perfectamente capaz de llegar a la puerta y completar la fase con todas las de la ley. Absurdo y sumamente frustrante para el jugador, que se pregunta qué demonios ocurre cuando tras 30 minutos de persecución ve cómo el científico no está por la labor de abrir la maldita puerta...









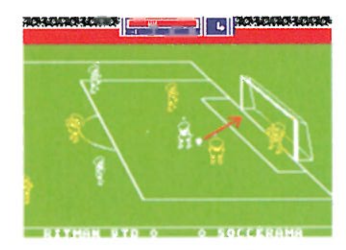


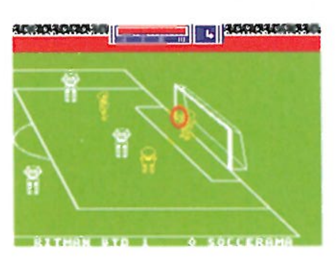
Pifias IA número 2: Juegos de fútbol

No podían faltar en una colección de pifias históricas algunos de los más conocidos y reputados juegos de fútbol. Sin embargo, somos conscientes de la dificultad que entraña reproducir el comportamiento de 22 individuos sobre un terreno de juego de forma realista, colectiva y coherente, de modo que nos centraremos en la conducta de los porteros para evitar caer en críticas demasiado crueles...

No nos malinterpretes: *Match Day* y su secuela nos encantan (algún día hablaremos de ellos en la nueva sección retro de TGM), pero resultaba demasiado fácil marcar gol una vez que encarabas la portería en perpendicular a la altura de un palo y chutabas en diagonal en dirección hacia el otro. Los porteros nunca salían del área pequeña, y las manos apenas les servían para rellenar unos pocos píxeles y colgar de los antebrazos a modo de adorno. De todas formas, poco más se le podía pedir al viejo Spectrum que un juego de la categoría de *Match Day 2*.

Otra cosa eran las cantadas de *FIFA '96* y de algún otro título de menor empaque programado para sistemas posteriores con muchos más recursos que el pequeño ZX. Aunque hace ya nueve años de ello, los ordenadores habían evolucionado lo suficiente como para seguir mostrando guardametas que insistían en tragarse el 90% de los tiros de larga distancia realizados desde una determinada zona del campo –próxima a las líneas de banda, a unos 40 metros de la portería-, en el modo Simulación y en el nivel de dificultad más alto. Las estrategias defensivas de *EEF* y algunos comentarios de *PES* (¿de verdad sigues pensando que ha entrado «por toda la escuadra»?) merecen también una mención de honor entre las pifias de la inteligencia balompédica digital más disparatada y lerda de la historia.

















METAL GEAR SOLID 3

Snake Eater

TODAVIA FALTAN ALGUNOS meses para que *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* llegue al mercado español. Para ser más exactos, su lanzamiento está previsto para marzo de este año si no hay cambios de última hora. Pero la paciencia no es una de nuestras virtudes y ni cortos ni perezosos, encargamos la versión americana del juego para echarle un vistazo y ver cómo funcionaban todos esos nuevos aspectos de la *supervivencia* que parece se han implementado en esta nueva aventura del espía más famoso del mundo de los videojuegos. Algunos de vosotros os adentraréis en el mundo de *Solid Snake* por vez primera, pero este personaje tiene a sus espaldas una carrera de más de 17 años. Todo un récord en la corta historia del entretenimiento digital.

El 12 de julio de 1987 se lanzó al mercado *Metal Gear*, para los ordenadores MSX2, y ya entonces todos los que jugamos con esta joya -nos incluimos en ese grupo- nos dimos cuenta de que el título de Hideo Kojima era algo especial. Ya por aquel entonces, el énfasis del juego estaba puesto en pasar desapercibido y entablar combate con los enemigos sólo cuando fuera necesario. Sí, los gráficos en 2D que lucía ahora nos parecen de risa, pero su jugabilidad y sistema de juego eran exactamente los mismos que cualquier *Metal* actual. La aparición de la obra de Konami tuvo un impacto enorme en todos los jugadores y en el mundo de los videojuegos y su secuela no se hizo esperar. 1990, *Metal Gear 2: Solid Snake* se pone a la venta y cosecha el mismo éxito que su antecesor. Pero el momento clave en la carrera de esta saga llegaría ocho años más tarde, con el inimitable e insuperable *Metal Gear Solid*, para PlayStation.

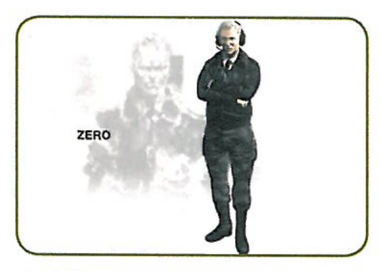
¿Existe alguien que no haya probado o visto este juego? No, ¿verdad? Claro, se trata de uno de los mejores títulos aparecidos para la consola de Sony. Llegó y barrió con todo lo visto hasta ese momento. Si jugaste con *Solid*, también habrás jugado con *Sons of Liberty* y ya te conocerás la historia más reciente de *Solid Snake*. Así pues, vamos a echarle un vistazo al futuro de la serie que pasa por el cada días más cercano *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Que empiece el *banquete*...

PERSONAJES



SNAKE

Miembro de la unidad de fuerzas especiales FOX. Alias: Jack. El último discípulo de The Boss, la cual le enseño técnicas de combate, destrucción, espionaje y psicología, entre otros.



ZERO

Comandante de la unidad de fuerzas especiales FOX. Ayuda a Snake en su misión a través de la radio. Gracias a su experiencia en las SAS, cree que la única posibilidad de éxito en esta misión reside en el uso de la unidad FOX.



PARA-MEDIC

Unidad de apoyo de FOX. Proporciona información médica a través de la radio. Además, es una fanática del cine con gustos muy retorcidos (¿?).



SIGINT

Unidad de apoyo de FOX. Un experto en armas, equipo y tecnología de última generación. Ofrece cobertura a Snake por radio. La mayoría de los gadgets de Snake, como los prismáticos y la máscara, son invenciones de Sigint. Tiene buen ojo para la tecnología del futuro.





ARGUMENTO

Después de la Segunda Guerra Mundial, el mundo quedó dividido en dos: Este y Oeste. Fue el principio de una nueva era. Fue el inicio de la Guerra Fría.

16 de octubre de 1962. El presidente de los Estados Unidos recibe un comunicado que le informa de la presencia de misiles soviéticos en Cuba. El mundo entero tiembla pensando en una guerra nuclear que puede estallar en cualquier momento. Son días de incertidumbre y llenos de tensión, pero finalmente, el día 28 de ese mismo mes, los soviéticos deciden llevarse los misiles del territorio cubano. Todo parece indicar que la humanidad ha sobrevivido a otra amenaza para su existencia. La crisis de los misiles en Cuba ya es historia... o eso parece.

En el pacto que puso fin a la crisis había una condición secreta y desconocida por el resto de los mortales que no intervinieron directamente en el asunto. Nikolai Stepanovich Sokolov, un científico soviético que había desertado tenía que ser devuelto a la Unión Soviética. El gobierno de los Estados Unidos aceptó el trato y mandó a Sokolov de vuelta a su país natal. Por supuesto, los americanos desconocían que Sokolov sería el encargado de desarrollar una nueva y terrorífica arma que podría cambiar el curso de la historia. Con Sokolov de nuevo a manos de los soviéticos, éstos ya están listos para retomar el trabajo y terminar su máquina infernal, una máquina que puede dar inicio a una nueva era de terror, devastación y caos.

Agosto de 1964. Conocedores del peligro que conlleva esta nueva situación, la CIA establece un plan para recapturar a Sokolov. Su intención es mandar a una unidad FOX hasta las instalaciones en las que trabaja el científico, al sur de la fortaleza soviética de Groznyj Grad y llevárselo sin que nadie se entere de lo sucedido. El grupo FOX, liderado por el antiguo miembro de las SAS Mayor Zero, es una unidad de fuerzas especiales de nueva generación preparada para operar en combates en grupo y en misiones de inteligencia. El *modus operandi* de la unidad FOX consiste en enviar a un solo agente dentro del territorio enemigo y que este lleve a cabo misiones de sigilo. La cobertura que reciba será única y exclusivamente por radio.





24 de Agosto de 1964. Un único soldado realiza el primer salto HALO de la historia. Surca el cielo como una bala y va directo a su objetivo. Su nombre en clave es *Naked Snake*...

"Un juego debe ser algo más que un simple pasatiempo. El jugador debe percibir algo por el tiempo que le dedica, debe obtener algo que enriquezca su vida"
Hideo Kojima, creador de la serie **Metal Gear**

Estábamos tan acostumbrados a los escenarios industriales de esta saga que nos sorprende ver a Snake en la jungla, paseándose por el campo y mezclándose con el entorno mucho más colorido y variado de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Esa es sin duda alguna, una de las principales novedades del juego: el cambio radical que ha sufrido el entorno en el que va a desarrollarse la aventura. Bienvenido sea el cambio.

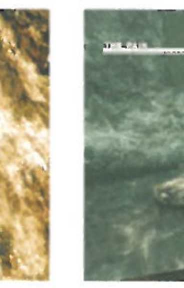
Conscientes de la importancia que tiene la jugabilidad en cualquier título, los chicos de Konami y Hideo Kojima también han introducido cambios en este aspecto. *Snake Eater* sigue tirando del mismo sistema de juego que el visto en anteriores entregas, pero las acciones que llevemos a cabo tendrán más repercusión en el estado del personaje y deberemos tener en cuenta muchos otros aspectos aparte del sigilo, la infiltración y la acción.

Como posiblemente ya sepas, ahora Snake puede cazar y alimentarse. En pocas palabras, se ha introducido el elemento de *supervivencia* en el juego. ¿Por qué? Pues no lo tenemos muy claro. Hemos probado el juego y hemos probado esta nueva característica. Y la verdad es que no acaba de convencernos. Es interesante, sin duda. Le da un toque más verosímil a la experiencia, también. Pero quizás complica en excesivo el simple hecho de *jugar*. Aunque no vamos a profundizar demasiado en el tema, eso ya lo haremos dentro de unas semanas cuando nos ocupemos del análisis, propiamente dicho, del título. Simplemente se trata de una novedad más que lleva a *Snake* hasta nuevos terrenos que deberá explorar con cuidado.

Aunque el sigilo tiene un mayor papel que la acción en cualquier aventura de *Snake*, ésta también ha sufrido un buen lavado de cara en este aspecto. Se han potenciado los combates cuerpo a cuerpo –con cuchillo o a puñetazos– y las armas son fieles a la época histórica en la que está ambientada la aventura.

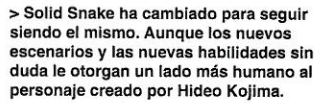
Y sí, ha desaparecido el radar de otras entregas... ¿Cómo iba a tener Snake un radar que se sirve de la nanotecnología en el año 1964? Hubiera sido una incongruencia temporal un tanto sonada, ¿no?











> Solid Snake ha cambiado para seguir siendo el mismo. Aunque los nuevos escenarios y las nuevas habilidades sin duda le otorgan un lado más humano al personaje creado por Hideo Kojima.





VOLGIN

Nombre completo: Yevgeny Borisovitch Volgin. Coronel de la GRU. Utiliza rayos eléctricos en sus ataques. En el oeste es conocido y temido por el nombre de Thunderbolt.



OCELOT

Un mayor al servicio del Coronel Volgin. Lidera la unidad Ocelot, un grupo de elite de la GRU Spetznaz. Un genio carente de experiencia real en el combate.



SOKOLOV

Nombre completo: Nikolai Stephanovich Sokolov. Jefe de la Oficina de Diseño OKB-754. Desarrollador e ingeniero de Shagohod. Desarrolló gran cantidad de armas con el dinero de la facción Khruschev. Un hombre de familia preocupado por la mujer e hija que dejó atrás, en Estados Unidos.



EVA

Espía de la KGB que ayuda a Snake. Una genio de la tecnología y los códigos secretos y antigua miembro de la NSA. Utiliza un rifle Mauser. Una fanática de las motos.

PERSONAJES

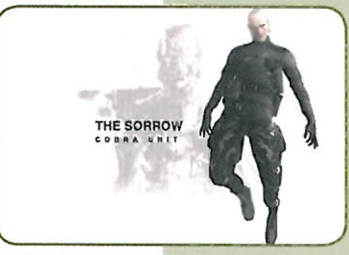
MIEMBROS UNIDAD COBRA

Unidad de fuerzas especiales creada durante la Segunda Guerra Mundial y formada por los mejores soldados de las naciones Aliadas. La unidad fue desmantelada al finalizar la guerra, pero The Boss volvió a unirla. Los miembros utilizan nombres en clave de emociones que experimentaron durante en el campo de batalla.



THE BOSS

ambién conocida como The Joy. Heroína legendaria que lideró la victoria de los Aliados en la Segunda Guerra Mundial con su Unidad Cobra, un equipo formado por los mejores soldados del mundo. Se pasó la década de los 50 con Snake enseñándole todo lo que pudo. También fue compañera del Mayor Zero en las SAS.



THE SORROW

Aunque exento de capacidades de combate, tiene un don. Puede hablar con los muertos y obtener información vital de éstos. Puede afianzarse de los espíritus de los soldados caídos y adquirir sus habilidades en el combate.



THE FEAR

Un maestro en el arte de poner trampas. Puede escalar y saltar por los árboles con una facilidad pasmosa. Lleva una ballesta que tiene nombre propio, William Tell, y una especie de arco-escopeta de nombre Little Joe.



OTROS ASPECTOS

Al igual que en *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Snake Eater* luce un apartado visual impresionante. La jungla en la que empieza la aventura está diseñada con gran maestría y está repleta de pequeños detalles que quitan el hipo. El sonido, la ambientación, la atmósfera que se respira y la sensación de peligro constante que experimentas pocas veces se ha visto en otros juegos.

Claro está, el entorno por el que se mueve Snake está ligado directamente con la jugabilidad y la forma de jugar que deberás desarrollar en esta nueva entrega. Uno de los aspectos que se ha potenciado es el camuflaje. Sirviéndose de algunas ideas que ya hemos visto en serie de *Splinter Cell*, nuestro personaje podrá cambiar de atuendo y mezclarse con el entorno. Un medidor de camuflaje situado en la parte superior derecha de la pantalla te indica el tanto por ciento de *camuflado* que estás y, por lo tanto, las posibilidades que tienes de ser descubierto por el enemigo. Observa bien el escenario y elige con cautela la ropa que quieres ponerte así como la pintura de la cara. Otra inclusión más que nos parecía innecesaria pero que en la práctica funciona bien y es divertida.

¿Es superior *Snake Eater* a *Sons of Liberty* en lo que a gráficos se refiere? Pues que quieres que te digamos. Sí, es impresionante. Pero no mucho más que *Metal Gear Solid 2*, incluso en algunas partes del juego nos sigue gustando más la aventura anterior, en la que todo parecía más limpio y depurado que ahora. La jungla no está mal, pero en muchas ocasiones cuesta identificar los objetos y ver lo que te espera delante. Aunque pensándolo bien, eso también podría estar hecho a propósito, para darle un toque más real al aspecto del camuflaje y al hecho de que en la selva cuesta identificar y diferenciar las cosas. Le concederemos el beneficio de la duda hasta ver la versión europea del juego.





> El sigilo es una vez más la columna vertebral de la nueva aventura de Snake. A esto añálede también el interesante concepto de la supervivencia y los entornos con más peligros de los que puedan parecer a simple vista. Renovarse o morir, sí señor.





"La última secuencia de vídeo de Sons of Liberty mostraba a Hideo Kojima (en el papel de Solid Snake) marchándose y dejando los futuros trabajos en manos de sus discípulos (Radien). Una metáfora bonita y triste a la vez."

PERSONAJES





PRIMERA IMPRESIÓN





Metal Gear Solid 3: Snake Eater es un grandísimo juego, sin duda alguna. Pero al igual que sus antecesores sigue arrastrando pequeños fallos que quizás empiezan a cansar un poco. A los que quedaron hasta las narices de las secuencias de vídeo y de codec de *Son of Liberty*, malas noticias. *Snake Eater* está lleno de ellas. Nada más empezar, puedes tirarte más de 20 minutos tranquilamente viendo secuencias de vídeo que narran la historia. ¿Y lo de jugar? ¿Se han acordado de ello en Konami? Sí, claro, *Snake Eater* se deja jugar... a ratos.

Es innegable el interés que despierta la historia de esta nueva aventura de Solid Snake y hay guiños y bromas repartidas por todo el juego, por gracia y obra del señor Kojima. La primera broma te la puedes encontrar nada más empezar el juego. La verdad es que a nosotros no nos hizo ninguna gracia y estamos seguros que muchos usuarios, al igual que nosotros, se acordarán de la madre de Hideo en los primeros diez minutos de juego. Pero no pasa nada. Se trata de eso, de un poco de humor negro, no hay que darle demasiada importancia al asunto.

Al igual que los otros títulos, *Snake Eater* mejora con cada nuevo paso que das. Eso se debe a que te metes más y más dentro de la historia y cada vez te implicas más con todo lo que le sucede al personaje y a todo lo que le rodea. Todavía no hemos vivido ningún momento que se parezca a cuando Grey Fox (el ninja del primer *Metal Gear Solid*) era aplastado por el Metal Rex conducido por Liquid Snake. Sí, ese fue un momento que pasará a los anales de la historia de los videojuegos. Pero *a priori*, *Metal Gear Solid 3* ofrece mucho más que sus antecesores. Que el conjunto funcione o no, eso lo veremos más adelante. De momento, hay que agradecer a Konami que intente reinventarse y evolucionar en lugar de encasillarse en un sistema de juego que necesita, al igual que el resto, innovar para no cansar al jugador. El sigilo está muy bien, pero Solid Snake ya no está solo en el género que tantas emociones nos ha hecho vivir. Y sus discípulos han aprendido muy bien la lección, de modo que el maestro debe demostrar que sigue siendo eso, el maestro. Cualidades no le faltan, seguro. Pero como suele suceder siempre, la última palabra la tienen los usuarios de todo el mundo. Que *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* será un éxito de ventas en todo el mundo no lo duda nadie. Pero la verdad es que a nosotros nos preocupa más la calidad que la cantidad, nos preocupa más que el nombre de Solid Snake siga tan limpio como siempre y que siga siendo sinónimo de diversión pura y dura.



<La saga Metal Gear Solid lleva más de 14 millones de unidades vendidas en todo el mundo.>

MIEMBROS UNIDAD COBRA



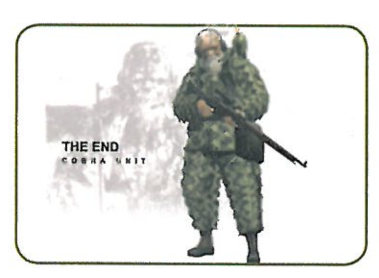
THE FURY

Viste un traje espacial soviético y utiliza un lanzallamas como arma. Después de la guerra se fue al espacio en una misión no oficial. Cuando volvió a entrar en la atmósfera sufrió grandes quemaduras por todo su cuerpo debidas a un grave accidente.



THE PAIN

Un tipo grande, sin duda. Mide más de dos metros y controla un nido de avispas (¿?) Tiene en su cuerpo avispas venenosas que reciben el nombre de avispas bala. Las lanza a través de su boca.



THE END

Un viejo francotirador (tiene más de 100 años) que nació a principios de 1860. El padre de todas las técnicas de francotirador. Puede pasarse días y días sin moverse, comer o beber gracias a la energía que le proporciona la fotosíntesis del musgo que tiene por todo el cuerpo.

Nota de los redactores: podemos aceptar los ridículos nombres de los personajes, que un tío lance avispas por la boca, que otro hable con los muertos e incluso podemos aceptar la broma *Jack* del principio del juego. ¿Pero un tío con el cuerpo cubierto de musgo? Por dios, ¿hay algo más asqueroso que eso?

BRITANNIA

GALLIA

HISPANIA

MARE

CARTAGO



IMPERIVM III

Nuevos rumbos en la estrategia en tiempo real

MIRANDO ATRÁS EN el tiempo, cuesta decidir a quién deberíamos dar las gracias por poder disfrutar hoy en día de la estrategia en tiempo real en los videojuegos. Está claro que los chicos de Westwood Studios tuvieron algo que ver. Un gran papel también tuvieron las mentes pensantes de Blizzard y títulos como *Dune, Command & Conquer, Warcraft* y *StarCraft* han sido los estandartes de un género que gana adeptos a cada día que pasa. No es de extrañar, gracias a la estrategia en tiempo real podemos revivir multitud de batallas –ficticias o históricas- y siempre se nos proporciona la oportunidad de convertirnos en auténticos generales de nuestros ejércitos. Algunos insisten en que los videojuegos pervierten las mentes de los más jóvenes. Deberían echarle un vistazo a este tipo de juegos y darse cuenta que los RTS son el ajedrez del futuro…

Y si hablamos de estrategia, no podemos olvidarnos de la saga Imperivm, que como puedes ver por el título de este reportaje, ya va a por su tercera *conquista*.

Imperivm III Las Grandes Batallas de Roma viene dispuesto a consolidar el género de la *conquista en tiempo real*, un concepto de lo más innovador que tiene en los hechos, lugares, batallas y personajes históricos sus fuentes de inspiración, pero con un objetivo aún más importante en mente: que los usuarios aficionados a la estrategia disfruten como nunca lo han hecho.

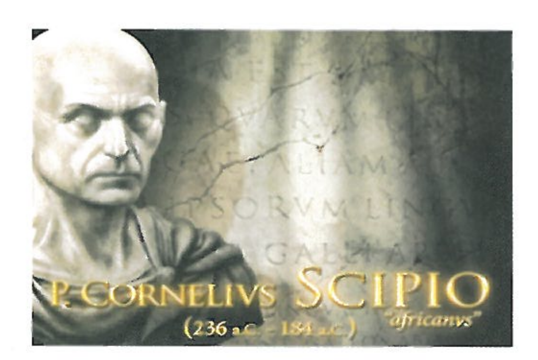
El asedio de Numancia, la victoria de Augusto sobre Marco Antonio y Cleopatra en tierras egipcias; las campañas de Marco Aurelio frente a los germanos al norte del Rhin; la insurrección de Viriato al oeste de la península ibérica, el sitio de Alesia liderado por Julio César…

Pasa página y entérate de cómo *Imperivm III* te permitirá revivir las batallas que convirtieron a Roma en el mayor imperio de todos los tiempos.

LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

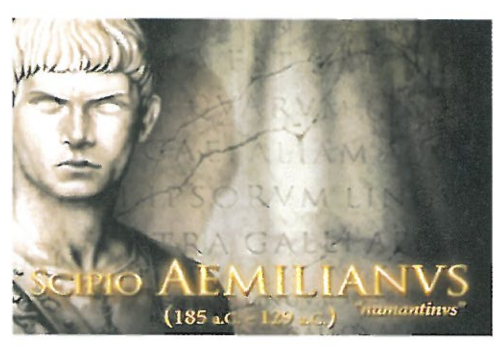
Desembarco en África – 204 a.C.

Cada victoria de Aníbal en el corazón de Italia supone una afrenta al orgullo de Roma. Para forzar su retirada, el Senado encomiendo a Escipión atacar a Cartago en su propio territorio. El general Romano, vencedor de los cartagineses en Hispani, desembarca en el norte de África…



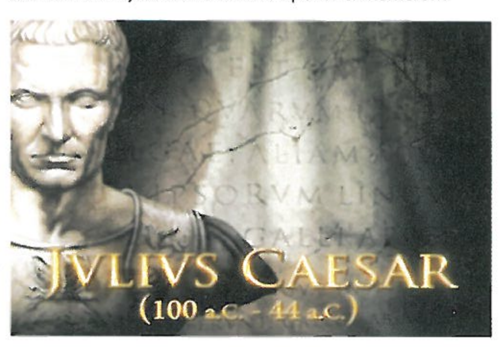
El asedio de Numancia – 134 a.C.

La inexpugnable Numancia se ha convertido en el refugio de la resistencia frente a Roma en la península Ibérica. Tras 20 años de fracasos, el Senado encomienda a Escipión Emiliano la misión de someter definitivamente la plaza rebelde. El general romano pone sitio a la ciudad.



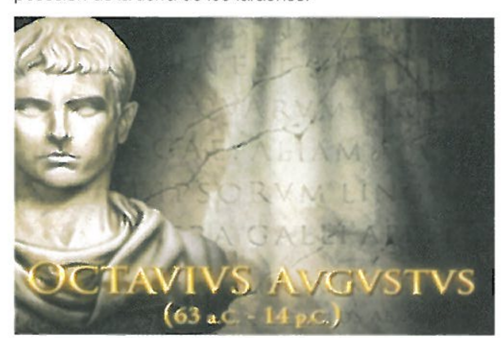
El sitio de Alesia – 52 a.C.

La Guerra de las Galias se encuentra en el momento decisivo. Cinco legiones, lideradas por Julio César, levantan una empalizada y cercan la plaza fuerte de Alesia. Para defenderse del ejército galo que viene en ayuda de los sitiados, construyen un segundo muro exterior. El genio César se mide a un ejército diez veces superior en número…



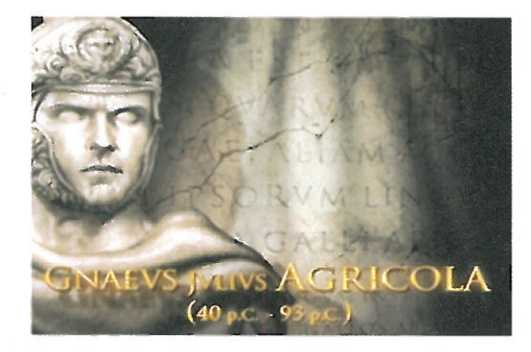
Augusto en el Nilo – 31 a.C.

Marco Antonio, apoyado por Cleopatra, reina de Egipto, anhela el poder absoluto de Roma. Una ambición que se ve truncada cuando su rival, Octavio Augusto, derrota a la flota egipcia en la batalla de Actium frente a las costas de Grecia. Tras la victoria, las legiones de Augusto se disponen a desembarcar en el delta del Nilo y tomar posesión de la tierra de los faraones.



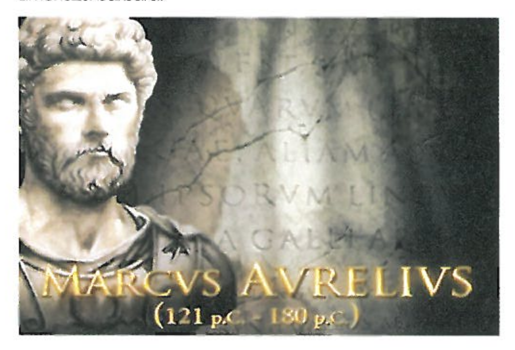
La conquista de Britania – 77 d.C.

El noble tribuno Cneo Julio Agrícola es designado gobernador de Britania. Por expreso deseo del emperador, viaja a la Isla con un doble mandato; pacificar las regiones del sur y mantener alejada la amenaza de los caledonios del norte, expertos en la táctica de la emboscada.



Marco Aurelio en Germania – 167 d. C.

Los germanos rompen la frontera del Imperio y saquean la ciudad romana de Aquilea, en el golfo de Venecia… El emperador Marco Aurelio no está dispuesto a tolerar esta osadía y se pone al frente del mayor ejército conocido hasta entonces. El objetivo, expulsar a los invasores más allá del Danubio y acabar de una vez por todas con la amenaza bárbara.





POR LO QUE hemos podido ver hasta ahora de *Imperivm III*, parece ser que sus programadores no se han limitado a plagiarse a sí mismos ni a ofrecer más de lo mismo a un público que, como muy bien deben saber, es de lo más exigente. Si ya has jugado antes con algún otro *Imperivm*, ya sabrás más o menos por dónde van los tiros y puedes esperar una sistema de juego y una temática parecida en esta nueva entrega. Y, si por el contrario nunca antes te has sumergido en el mundo de la estrategia que te ofrece FX Interactive, quizás te interese echarle un vistazo a la siguiente recopilación de características que te hemos preparado. Va a costarte lo tuyo no dejarte seducir por todo lo que ofrece este título.

Para empezar, el plato principal de *Imperivm III* consiste en poder revivir y *degustar* las batallas de las legiones romanas como el sitio de Alesia, las conquistas de Egipto y Britania o las campañas de Marco Aurelio… O, si lo prefieres, también puedes enfrentarte a Roma en la gran cantidad de desafíos que tuvieron. Estamos hablando, por supuesto, de la insurrección de Viriato en Hispania o las victorias de Arminius en Germania, Boadicea en Britania y Vercingétorix en la Galia.

Por lo que respecta a los diferentes ejércitos que podemos controlar, *Imperivm III* cuenta con un buen elenco. Empieza a contar: Roma, Egipto, Germania, Britania, Hispania, Galia y Cartago. Si cada uno de ellos cuenta con sus propias unidades y estrategias, imagínate las combinaciones que puedes llegar a conseguir en los diferentes modos de juego que te ofrece el título. Pero es que además también se han incluido unidades exclusivas de la Roma republicana y de la Roma imperial. Así, por ejemplo, los tribunos son propios del período republicano y los pretorianos del imperial.

Si echamos un vistazo a los modos de juego, algo totalmente vital en un título de estas características, encontramos todos los que ya conocemos de anteriores entregas de la serie y, como no, de otros títulos del género. Pero especial mención se merece el nuevo modo *Conquista*, con

LOS GRANDES DESAFÍOS DE ROMA

Aníbal a las puertas de Roma – 216 a.C.

Al frente de 50.000 hombres, 9.000 jinetes y 37 elefantes, Aníbal cruza los Alpes e invade Italia. Derrota a las legiones en Tesino, Trebia y Trasimeno y culmina su hazaña con una gran victoria en Cannas. El ejército cartaginés se encuentra a las puertas de la mismísima Roma...

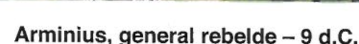
Viriato domina Hispania – 156 a.C.

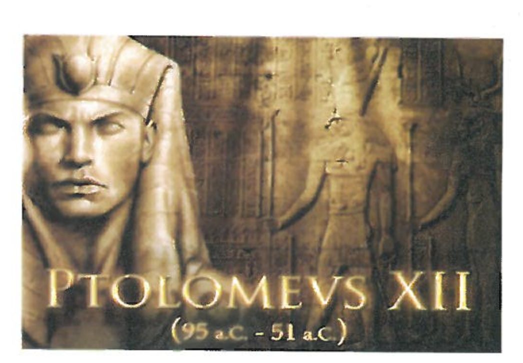
Viriato es elegido jefe de los lusitanos, la tribu más poderosa de Hispania. Durante ocho años mantiene en jaque a Roma gracias a su conocimiento del terreno y al dominio de las tácticas guerrilleras. En su momento de mayor poder, Viriato domina casi por completo la península Ibérica.

Egipto en armas – 58 a.C.

En Egipto, el esplendor de los faraones es tan solo un recuerdo. Mientras mantiene en el poder al rey Ptolomeo XII, Roma exige al pueblo egipcio unos tributos abusivos. El descontento se extiende y la revuelta estalla. Egipto se enfrenta a Roma.







La batalla de Gergovia – 52 a.C.

El noble Vercingétorix ha conseguido unificar a las tribus galas y ponerse al frente de la resistencia contra Roma. Pero luchar por la libertad exige sacrificio. El líder galo arrasa sus propias aldeas para dejar sin víveres a las legiones. La estrategia da sus frutos y convierte a Vercingétorix en un enemigo temible. César se ve obligado a atacarle en su capital... Gergovia.

Arminius, general rebelde – 9 d.C.

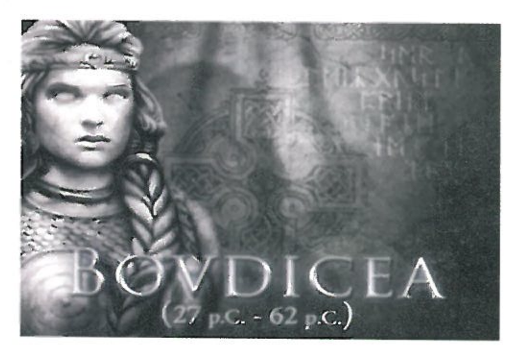
El sueño de Roma es extender sus dominios más allá del Rin, un territorio hostigado por las tribus germanas. El gobernador Publio Quintilio Varo asume la misión de asegurar una nueva frontera en las orillas del río Elba. Entre sus filas se encuentra Arminius, un general de origen germano dispuesto a renunciar a Roma para defender a su pueblo.

La rebelión de Boadicea – 60 d.C.

Britania es un hervidero de rebeliones frente a la arrogancia de Roma. Mientras el gobernador Paulino Suetonio sofoca una revuelta en la isla de Anglesey, la reina de los icenos, Boadicea, se dirige a la capital de la provincia romana. Ante la tenaz resistencia del ejército imperial, Boadicea se abre paso a golpe de espada.







el cual se te propone el reto de convertir a tu civilización favorita en todo un Imperio, conquistando los territorios fronterizos hasta extender tu dominio por todo el mundo. Es de aquellas cosas que sobre el papel suenan de maravilla, pero que a veces en la práctica son un tanto engorrosas o no acaban de funcionar del todo bien. Por fortuna, parece ser que en *Imperivm* la cosa funciona y probablemente este modo se convierta en uno de tus favoritos ya que te permite desarrollar con total plenitud todas tus tácticas en el campo de batalla y en la conquista del mundo en el que has entrado.

Un papel muy importante también van a tener los héroes de la historia. Tal y como hemos visto en anteriores juegos del género como *Warcraft 3* o el más reciente *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media* –del cual tienes un completo análisis en este mismo número- los héroes parece que se están erigiendo, últimamente, en los auténticos protagonistas ya que pueden decantar las batallas hacia un lado o el otro. Además, siempre sirven para que nos sintamos identificados con ellos y nos metamos más en el juego y la experiencia que recibimos. En el caso de *Imperivm III*, estos héroes dispondrán de 5 nuevas características especiales con las que podrán mejorar su capacidad de combate y la de sus ejércitos, por supuesto. Además, a medida que subas el nivel podrás personalizar a tus héroes distribuyendo los puntos de experiencia obtenidos entre sus distintas características especiales. Algo que ya hemos visto en otros sitios y que funciona muy bien en juegos de estas características.

Otro aspecto interesante que hemos apreciado en el juego es la estrategia propiamente dicha. Claro está, se trata de un juego de estrategia y ésta debería ser el aspecto más cuidado de todo el título, a la par con la jugabilidad y la diversión que ofrezca. Hay nuevas posibilidades, como la *marcha forzada* de los romanos, la *supervivencia* en terreno hostil de los egipcios, la *exploración* de los britanos o el *movimiento evasivo* de los germanos. Claro está, todo dependerá del ejército que hayas elegido



LOS PERSONAJES DE IMPERIVM III

Las civilizaciones más poderosas de la Antigüedad se dan cita en Imperivm III. Brillantes estrategas como Anibal o Marco Antonio, o temibles guerreros como Viriato en Hispania o Arminius en Germania disputarán a Roma la supremacía del mundo conocido.



AEGYPTUS

La lucha por el poder absoluto entre Octavio Augusto y Marco Antonio culmina en Egipto. Las legiones al mando de Octavio desembarcan en el delta del Nilo y ocupan Alejandría. Cleopatra será la última reina de Egipto y Octavio el primer emperador de Roma.



GERMANIA

Arminius, de origen germano y ex general del ejército romano, derrota a tres legiones y se apodera de sus preciados estandartes. Dos siglos después el emperador Marco Aurelio consolida la frontera norte y restituye el honor de Roma.





BRITANNIA

Al mando de 80.000 guerreros, la reina Boadicea puso en jaque a los romanos y consiguió rendir su capital en la isla. Sometidos los rebeldes, Cneo Julio Agrícola derrota a los caledonios y extiende los confines del Imperio hasta las tierras de Escocia.



HISPANIA

La guerra de guerrillas liderada por el indomable Viriato frena la expansión romana en Hispania. Años más tarde, 60.000 soldados al mando de Escipión Emiliano fueron necesarios para rendir Numancia y culminar la conquista de la península Ibérica.





AFRICA

Aníbal lideró un formidable ejército de púnicos, iberos y galos para desafiar a Roma en el mismo corazón de la península Itálica. La respuesta de Escipión no fue menos osada. Un desembarco en el norte de África. Un ataque por la retaguardia. Una jugada maestra.



GALIA

El noble Vercingétorix consigue unir a las naciones galas y doblegar a las legiones en Gergovia. En lugar de retirarse, Julio César sitia la plaza fuerte de Alesia y, tras una encarnizada batalla, el líder rebelde es hecho prisionero. La Galia será romana.





PRIMERAS IMPRESIONES SOBRE EL JUEGO

Imperivm III es un claro candidato al trono de la estrategia –o conquista- en tiempo real en estas fechas tan navideñas y lo es por méritos propios. Aparte de salir a la venta a un precio más que apetecible –solo 19,95 míseros euros- *Imperivm* cuenta con grandes cualidades, muchas virtudes y muy pocos fallos o puntos negativos. Pero no te apures, para este número de la revista no hemos tenido tiempo de exprimir el juego al máximo y es por eso que no hemos querido incluir la review. Deja que le dediquemos otro mes al título en cuestión y puedes estar seguro que dentro de 30 días tendrás el análisis más exhaustivo que puedas encontrar de la obra de FX Interactive.



y del conocimiento de este que tengas. Tú eres el líder y las unidades se comportaran del modo en que tú les ordenes.

Podríamos hablar largo y tendido en este apartado sobre las batallas que forjaron el Imperio más grande de todos los tiempos, desde el año 216 a.C, cuando la Roma republicana comienza su expansión, hasta el año 167 d.C, cuando el Imperio alcanza su máximo apogeo. Sí, podríamos hacerlo, pero entonces nos estaríamos repitiendo, así que mejor échale un vistazo a los cuadros laterales que acompañas estas páginas y conocerás al dedillo todas las batallas en las que puedes participar cuando te conectes a *Imperivm III*.

Así pues, mejor te hablamos del hecho de poder crear tus propias batallas enfrentando hasta 7 civilizaciones de forma simultánea en los mapas y con los parámetros de juego que tú decidas. La reconocida inteligencia artificial de *Imperivm* te propondrá distintos retos dependiendo de tu oponente. Así, por ejemplo, los germanos intentarán tenderte trampas para atacarte por sorpresa. Lo dicho, cada ejército tiene sus propias *trampas*, trucos, secretos y entresijos que descubrirás mejor tú mismo.

Ya apartándonos un poco de la espina dorsal del título, no podemos dejar de comentar la facilidad con la que *Imperivm III* te pondrá al día de todas las novedades, extras, noticias, nuevos mapas y demás cosas que rodean al juego. Una simple conexión a Internet te basta para formar parte de la comunidad de *Imperivm*. Por supuesto, el juego permite partidas en red u online de hasta 8 jugadores y está traducido y doblado a un perfecto castellano. ■





¿EL OTRO JUEGO MÁS ESPERADO?

VAYA LÍO QUE se montó el mes pasado con lo del 11 sobre 10 que le dimos al título de Bungie. Mucha polémica y muchos comentarios –tanto positivos como negativos– sobre nuestra decisión. Pues sí, queríamos hacer algo diferente y mostrar que también nosotros nos emocionamos con los juegos y que tenemos ataques de locura. Nunca imaginámos que traería tanta cola el asunto y quizás nos teníamos que haber frenado un poco antes de hacer la *valoración* del juego. Pero a decir verdad, tal y como ya comentamos en la sección de cartas –que inauguramos este mes– si tuviéramos que volver a poner la nota ahora, después de haberlo jugado un mes más, volveríamos a decantarnos por el 11 sobre 10. Y vamos a dejar el tema ya que si no, seguro que volveremos a recibir centenares de mails por vuestra parte.

Aunque no podemos dejar del todo el tema ya que la primera review del mes corresponde ni más ni menos que a *Half-Life 2*. ¿Qué nota le ponemos? ¿Un 12 sobre 10? ¿Qué subtítulo le damos? *¿El otro juego más esperado de la historia*? No, no vamos a caer dos veces en la misma trampa y volver a repetir algo semejante no tendría gracia alguna. *Half-Life 2* se ha llevado, por supuesto, un 10 sobre 10 y lo hace por méritos propios. ¿Significa eso que *Halo 2* es mejor? Pues no. Aunque ambos juegos pertenecen al mismo género, son muy distintos entre sí y cada uno tiene sus virtudes y defectos. Aunque en los dos casos, las virtudes superan de calle a los defectos. Lo mejor que puedes hacer, querido lector, es leerte la review de cabo a rabo y enterárte bien de por qué un juego es bueno o malo. Tómate la nota como una simple valoración general de todo lo que se ha dicho en el texto principal. La nota es un simple número que intenta reflejar lo que hemos escrito y lo que pensamos acerca de la obra que hemos analizado.

Somos conscientes de que no existe el juego perfecto. Es más, todos los que nos han criticado el 11 a *Halo 2* y el 10 a *GTA San Andreas* del primer número de la revista, ¿podrían explicarnos ellos cómo sería el juego perfecto? Es una utopía, algo que nunca existirá porque siempre habrá algo que no nos guste o que falle. ¿La perfección existe en algo? No. ¿Significa eso que nunca podremos darle un 10 a un juego? Ni hablar. Si pensáramos así, puntuaríamos a los títulos de 0 a 9, nos olvidaríamos del 10.

¿Entonces por qué le dimos un 11 y un 10 en el primer número? Pues porque en estos momentos, los juegos que se llevaron esas notas son lo mejor del género y porque darles una nota así muestra perfectamente la opinión que nos merecen las obras de Bungie y Rockstart. Lo dicho antes, la nota es una valoración personal de la revista que refleja el grado de diversión, originalidad, innovación y muchos otros aspectos más que ofrece el juego analizado.

Y para terminar, este mes, aparte del 10 que le hemos otorgado a *Half-Life 2*, el resto de notas han sido bajas, muy bajas para la época en la que estamos. ¿Qué pasa? ¿Que en Navidades todas las compañías aprovechan para lanzar cualquier cosas, por mala que sea, pensando que la gente lo va a comprar? Mal hecho, muy mal hecho. Y totalmente inaceptable. Por el precio al que se venden los juegos, los usuarios nos merecemos algo mucho mejor que cosas como *Ghost Recon 2* (la versión para ps2), *Sonic Heroes* (pc), *Blinx 2*, *Need for Speed Underground 2* o *Call of Duty*, por nombrar solo algunos.

No deja de ser curioso que la segunda nota más alta de este mes se la haya llevado un título que probablemente no esté ni entre los diez más vendidos... *Sid Meier's Pirates!* Hazte con él si quieres disfrutar de verdad y olvídate de productos recauchutados y hechos con prisas como los que llenan las tiendas estos días. ■

66



HALF-LIFE 2
La obra de Valve nos ha robado el corazón y no hemos tenido más remedio que sucumbir a todos sus encantos.

70



PRINCE OF PERSIA
Con títulos así, Ubi Soft va camino de convertirse en el clon de Electronic Arts, aunque con un catálogo muy inferior.

84



SID MEIER'S PIRATES!
Soñar es gratis o eso dicen. Nosotros soñamos en que algún día todas las compañías sigan el ejemplo de Firaxis.

76

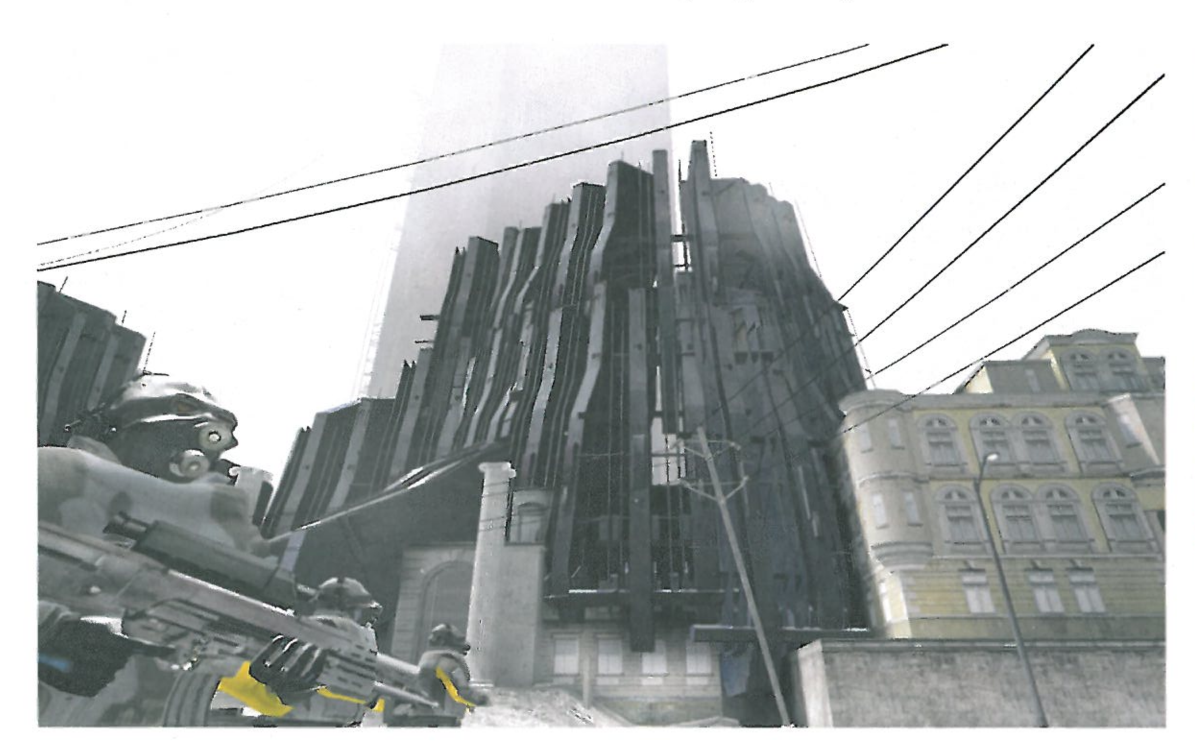


CALL OF DUTY
No vamos a buscar culpables, pero este *Call of Duty* poco o nada tiene que ver con el *Call of Duty* que asombró y maravilló a miles de usuarios en PC.

sistema: **pc** | desarrollador: **valve interactive** | distribuidor: **vivendi universal games** | disponible: **sí** | precio: **54,95 euros** | web: **www.sierra.com**

Half-Life 2

Gordon Freeman, segunda parte







> El avanzado sistema de animación facial y corporal permite que los personajes humanos gocen de una expresividad inédita en los juegos de acción en primera persona.



> Ciudad 17 es una ciudad en ruinas, una especie de campo de concentración donde habitan los habitantes de una Humanidad sometida a los designios del Administrador, el malvado Doctor Breen.

INNOVAR. EL SANTO Grial de los videojuegos. Desde los albores del entretenimiento electrónico los desarrolladores han hecho innumerables esfuerzos por hacerse con las virtudes de tan preciado verbo. En un contexto dominado por la mediocridad, el plagio y una falta alarmante de ideas se precisa de gente capaz de asumir riesgos y aportar creatividad. No únicamente por el bien de la salud mental de los usuarios, sino también por el de una industria cuyo futuro está directamente ligado al de producciones Triple A capaces de llegar al gran público por su calidad e innovación. Sirvan a modo de ejemplo los casos de los recientes *GTA: San Andreas*, *Burnout 3* y *Rome: Total War*, tres juegos de innegable inventiva y sin cuya aportación económica el presente año fiscal difícilmente hubiera sido tan lucrativo para la industria de la videojuegos.

Evidentemente este suceso se redimensiona si de lo que hablamos es de juegos de acción en primera persona. Reiterativo e inmovilista donde los haya el género que vio nacer a *Doom* sería ya pasto de los leones si no fuese por la aportación de dos títulos con nombre propio: *Halo y Half-Life.* Sí, títulos necesarios porque dicen mucho y dicen bien, porqué aglutinan calidad artística con innovación, porqué a pesar de los años trascurridos ambos mantienen la vigencia de la obra imperecedera.

Establecido ya el veredicto (no sin polémica) acerca de la segunda entrega del juego de Bungie, llega el momento de centrar nuestra mirada microscópica en el *juego más esperado de todos los tiempos*. No es una etiqueta puesta a la ligera, sino el resultado de una campaña de márqueting monstruosa que empezó a mediados del 2003 y terminó el pasado 16 de noviembre. En medio de una y otra data, un robo de código, fechas de publicación falsas, escasas capturas, pomposos avances, rumores a tutiplé, e incluso una demanda gentileza de Vivendi (la distribuidora del juego) a Valve que por razones de espacio nos ahorraremos comentar.

Primera conclusión tras terminar de cabo a rabo *Half-Life 2*: la obra de Valve no desmerece en absoluto los espectaculares (y precocinados) videos de presentación que asomaron en las dos pasadas ediciones de la E3. *Half-Life 2* funciona a base de pequeños cortometrajes modélicamente organizados y poseedores de una calidad artística atípica en el mundo de los videojuegos: la entrega del traje de protección en el laboratorio del doctor Kleiner, el primer paseo por una Ciudad 17 desolada, la irrupción del padre Gregory en Ravenholm, el largo trayecto en coche por la carretera 17, la guerra de guerrillas contra los todopoderosos Zancudos y el impresionante ascenso a la ciudadela. *Half-Life 2* nunca deja de sorprender: es torrente interminable de desafíos en el que no tienen cabida palabras como repetitivo o monotonía. La única preocupación del jugador radica en saber que es lo que aguarda un poco más



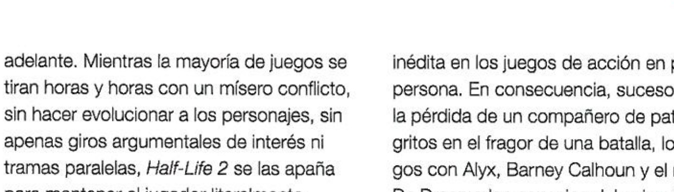


> **Los personajes secundarios son una de las claves del éxito en cualquier aventura de acción que se precie. *Half-Life 2* no defrauda en este aspecto.**





> **Half-Life 2** funciona a **base** de pequeños **cortometrajes** modélicamente **organizados** y poseedores de una **calidad** artística **atípica** en el mundo de los **videojuegos** <



adelante. Mientras la mayoría de juegos se tiran horas y horas con un mísero conflicto, sin hacer evolucionar a los personajes, sin apenas giros argumentales de interés ni tramas paralelas, *Half-Life 2* se las apaña para mantener al jugador literalmente pegado a la pantalla valiéndose de una serie de trucos pseudo-cinematográficos de innegable atractivo.

Uno de ellos es la veracidad y detallismo con el que han sido creados los personajes humanos que rodean a Gordon Freeman. Su actuación, sus gestos, el tono de su voz -toca aquí remarcar el estupendo doblaje del que dispone el juego- y su expresión facial les confieren una humanidad inédita en los juegos de acción en primera persona. En consecuencia, sucesos como la pérdida de un compañero de patrulla, los gritos en el fragor de una batalla, los diálogos con Alyx, Barney Calhoun y el malvado Dr. Dreen o los consejos del enigmático hombre del maletín -G-Man- son imbuidos por una sobredosis de dramatismo y vitalidad que aseguran la excitación constante del jugador.

Con el mismo gusto enfermizo por el detalle ha sido diseñada Ciudad 17 y alrededores. Oscuros, claustrofóbicos, imponentes, terroríficos en igual mesura, el magnetismo que desprenden la mayoría de escenarios incumbe a lo virtuoso de un diseño limpio y oxigenado inspirado en las ciudades del este de Europa y a la pericia de los desarrolladores a la hora de aplicar texturas, luces y sombras.

Sí, *Half-Life 2* es rematadamente bello, pero también profusamente moldeable y recíproco. En el juego de Valve se mira y se toca. Juguetear con un columpio, desplazar un barril, romper unos tablones de madera, dar empujoncitos a una unidad metrocop -hasta cabrearla-, amontonar cajas, equilibrar el peso de un balancín casero, abrirse paso entre montones de escombros. Por primera vez la física -gentileza del motor Havok- no es utilizada a modo de pretexto para acabar con





> **Encuéntrate con este personaje y habrás vivido uno de los pasajes más terroríficos de todo el juego.**



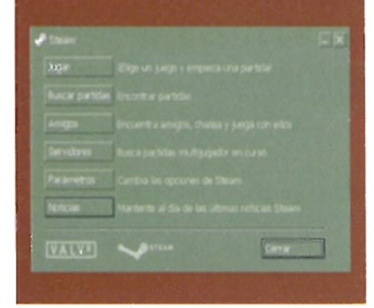


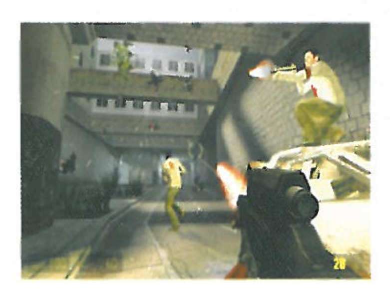


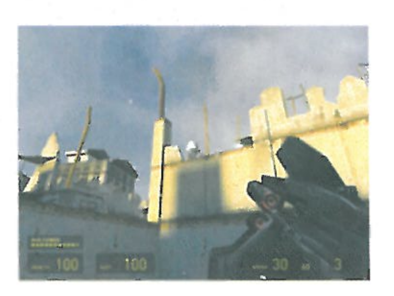


STEAM: EL NUEVO COMERCIO

Steam es la nueva plataforma con la que Valve pretende distribuir sus videojuegos. Sin intermediarios, sin soporte físico, todo tras previo pago y a través de Internet. Además de funcionar a modo de tienda virtual, Steam también permite actualizar de manera automática todos los juegos descargados, buscar partidas multijugador, charlar con amigos y estar informado a la última acerca de todo lo relacionado con Valve y sus juegos. ¿El comercio del futuro? Puede, pero son muchos los que se preguntan cual será la respuesta de los usuarios más allá de *Half-Life 2*. ¿Seguirán confiando en Steam?¿O por lo contrario preferirán visitar su tienda de videojuegos habitual? El futuro dictará sentencia.











infinidad de enemigos. Desplazarse y superar algunos de los rompecabezas que esconde Ciudad 17 requiere de una lógica similar a la utilizada en la vida real. Acción y reacción, videojuego y la tercera ley de la dinámica forman un binomio que induce a la experimentación y a la diversión sin límites y que se muestra en todo su esplendor una vez Gordon Freeman se apodera de una de las mejores armas jamás diseñadas en un videojuego: el manipulador gravitatorio. La lista de virtudes y beneficios de este artefacto va engordando a medida que el jugador acumula horas de juego. Inicialmente se recurre a él por razones meramente bélicas: elevar objetos y lanzarlos a gran distancia -disparo primario- o empujar, romper y aplastar al enemigo con ayuda de un impulso magnético -disparo segundario-. Después se descubren otras aplicaciones cómo rescatar el buggy del interior de un agujero, desactivar peligrosas minas antipersonas, abrir puertas bloqueadas, desconectar todo tipo de artefactos o utilizar un radiador a modo de escudo contra los disparos enemigos.

Al igual que su predecesor *Half-Life 2* es un juego que hace uso y abuso de sucesos dispuestos con antelación. No obstante, en esta ocasión la fina línea que separa los mecanismos precocinados de los que acontecen de forma accidental es apenas distinguible. Entorno, personajes, objetos y acontecimientos forman un todo que fluye de forma armónica, plástica y natural y al que es imposible descubrirle las costuras. A diferencia de juegos con acción de postín como *Medal Of Honor, Call of Duty* o *Killzone*, *Half-Life 2* sabe conjurar el tiempo, medir las situaciones y calibrar las sorpresas para brindar una experiencia cinematográfica que elude unas veces y disimula otras tantas los típicos clichés ligados a esta etiqueta: desarrollo lineal, escenas cinemáticas insertadas con calzador, entornos rígidos, etcétera.

Sirviéndose de elementos sonsacados del cine, el arte, la literatura y el mundo de los videojuegos los desarrolladores de Valve han creado una obra con discurso propio, extensa, dotada de una gran capacidad de impacto y, por encima de todo, variada. Entre las líneas de código de *Half-Life 2* es posible encontrar los vehículos de *Halo*, la lucha en batallones de fácil manejo de *The Thing*, los zombis de *La Noche de los Muertos Vivientes*, los insectos de *Starship Troppers*, el lanza-estacas de *Painkiller*, las torretas defensivas de *Unreal 2*, la recortada de *Doom*, los martilleadores



> Gordon Freeman no vocaliza palabra alguna a lo largo de toda la aventura. En este sentido la narración de la trama corre a cargo de los personajes secundarios como Alyx, el Doctor Kleiner o el misterioso G-Man.









> Es posible solucionar los rompecabezas de varias maneras distintas: todo depende de la imaginación del jugador y de la manera que este utilice las herramientas que los desarrolladores han puesto a su disposición.

de *Dune*, los zancudos de Dalí o los alienígenas de *La Guerra de los mundos*. Un total de catorce capítulos compuestos por otros tantos niveles de ritmo e interés ascendente -atención al espectacular clímax final- y donde ocurre de todo y bueno.

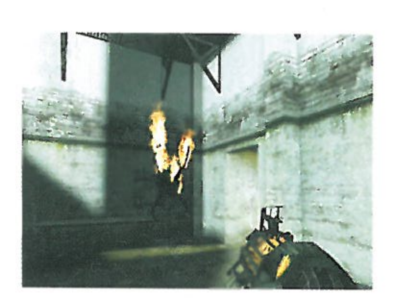
Alto y claro: *Half-Life 2* es el mejor juego de acción que jamás ha adornado la pantalla de un PC. Un punto y aparte en la historia de los videojuegos, una cumbre creativa a la que algunos jugadores quisquillosos le han echado en cara ciertas lagunas relacionadas con errores de detección de impactos, tiempos de carga interminables y algunos niveles excesivamente extensos. ¿Qué *Half-Life 2* tiene sus defectos? Evidentemente. Del mismo modo que el álbum blanco de los Beatles flaquea en algún tema, *Ciudadano Kane* en algunas partes del segundo acto y *La Biblia* en todo el desenlace. Un descomunal milagro. ■

valoración

Puro arte.

10 sobre **10**

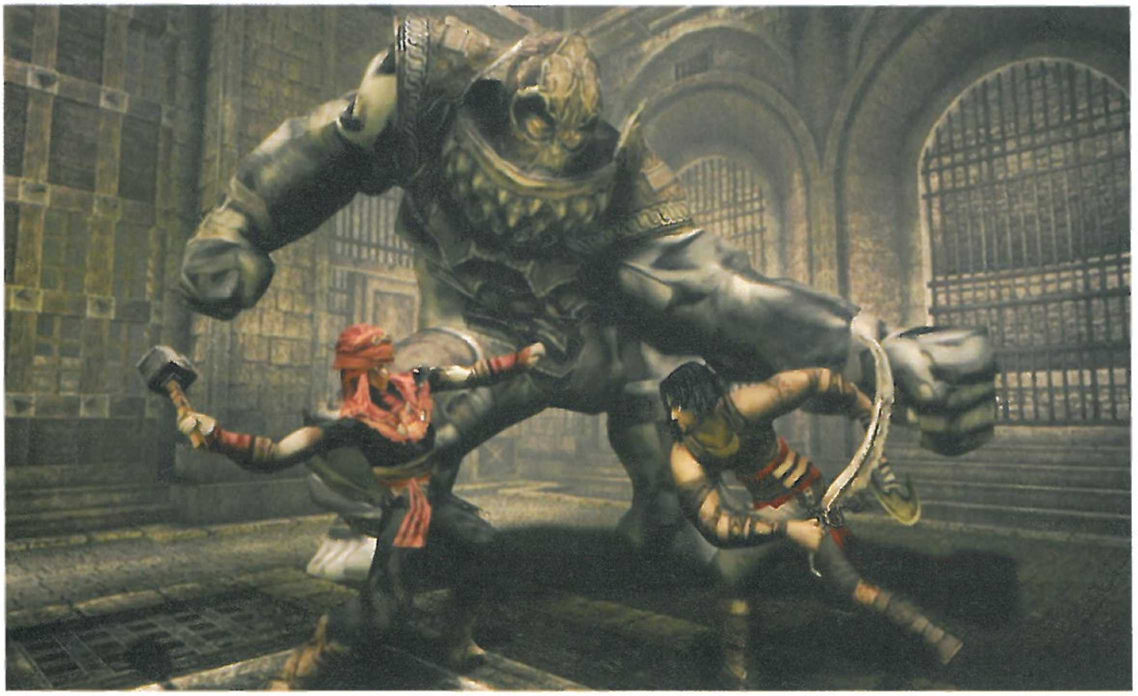




sistema: **xbox, ps2, gc, pc** | desarrollador: **ubisoft montreal** | distribuidor: **ubisoft** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.princeofpersiagame.com**

Prince of Persia: El Alma del Guerrero

Entrarás en su mundo y nunca más querrás salir



> El príncipe de Persia ha vuelto, aunque se ha dejado algunas cosas por el camino, como la genialidad de su primera aventura.



> Los escenarios han ganado en majestuosidad y oscuridad. Prepárate para subir al máximo el contraste de tu pantalla.

Prince of Persia forma junto a sagas como *Splinter Cell, CSI, Myst* o *Rainbow Six* parte de la nueva política de la poderosa compañía francesa Ubisoft de desarrollar secuelas para todos sus juegos de éxito en el menor espacio de tiempo posible. El objetivo: mantener en liza la popularidad de los títulos con mayor calado entre el público y obtener de estos el máximo provecho económico posible.

Esta estrategia tiene sus pros y sus contras. Por un lado a nadie le amarga reencarnar con frecuencia a personajes como Sam Fischer, el Príncipe de Persia o Grisom, por el otro el poco tiempo de desarrollo del que se dispone conlleva que el producto final presente problemas de acabado y que la mecánica no incluya novedades con verdadera inventiva.



> Mientras que **Las Arenas del Tiempo** demostró ser una pieza de software técnicamente impecable, esta secuela está lejos de alcanzar tal distinción <

Y es que básicamente estos son los dos principales problemas de los que adolece *El Alma del Guerrero*. Mientras que *Las Arenas del Tiempo* demostró ser una pieza de software técnicamente impecable, esta secuela está lejos de alcanzar tal distinción. Problemas de desincronización de música y sonido, escenas cinemáticas no lo suficientemente fluidas, algún que otro error de detección de impactos y unos tiempos de carga excesivamente largos hacen mella en la atmósfera del juego, entorpecen la jugabilidad y dificultan la inmersión, santo y seña de cualquier videojuego que se precie.

Claro que mientras estos errores técnicos se pueden enderezar con la ayuda de un simple parche, lo de la falta de inventiva no lo arregla ni Dios. *El Alma del Guerrero* es una obra claramente continuista, y como tal renuncia a cualquier tipo de revolución para centrarse únicamente en arreglar aquellos aspectos de la primera entrega que no acabaron de cuajar. Indudablemente este es un hecho que molestará únicamente a los que jugaron a *Las Arenas del Tiempo* y esperaban de esta segunda entrega una nueva vuelta de tuerca, a los que descubran la obra de Ubisoft Montreal por vez primera la verán como lo que es: la panacea de los juegos de plataformas. Una absoluta obra maestra.

La acción de *El Alma del guerrero* se desarrolla en su integridad en las entrañas del Palacio del Tiempo. Una monumental construcción en la que el príncipe busca su redención tras pasar años huyendo del Dahaka, criatura mística creada con un único propósito: acabar con la vida del príncipe lo más rápidamente posible con el fin de devolver el equilibrio al universo, que se perdió cuando el príncipe liberó accidentalmente las Arenas del Tiempo. El argumento es sólo el pretexto para poner en escena a un grupo de personajes y desplegar sobre ellos una red tejida a partir de persecuciones, encuentros, combates e historias con un nexo en común, las Arenas







> En *El Alma del Guerrero* las trampas aparecen en cantidades industriales. Antes de realizar un sólo paso conviene estudiar atentamente el entorno.



> La idea de ubicar la **acción** del juego entre dos espacios temporales distintos parece a priori interesante, aunque desgraciadamente no ha sido resuelta de la forma esperada <





del Tiempo. Porque lo que en la anterior entrega eran individuos tímidamente esbozados, se convierten aquí en personajes perfectamente caracterizados, con un peso muy importante en el desarrollo de la historia y dotados de un innegable magnetismo (atención a villanos como Shahdee o al ya citado Dahaka) que te mantiene pegado a la pantalla del ordenador.

En este frío y sórdido entorno de piedra y cimiento apenas hay escenarios exteriores. Consecuentemente los obstáculos y rompecabezas que debe superar el príncipe son menos orgánicos, más mecánicos. La inmovilidad de los ambientes naturales ha dado paso a paredes móviles, puentes levadizos, suelos quebradizos e infinidad de trampas y complejos mecanismos que requieren de una mayor coordinación y precisión con el gamepad. En este sentido, *El Alma del Guerrero* es un juego bastante mejor diseñado que *Las Arenas del Tiempo*, así como más difícil, complejo y exigente.

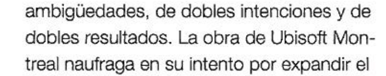
La idea de ubicar la acción del juego entre dos espacios temporales distintos parece a priori interesante, aunque desgraciadamente no ha sido resuelta de la forma esperada. La extrema linealidad que impera en toda la aventura (por muchas zonas secretas que esta contenga) convierte al jugador en un mero espectador, un títere al que se lleva en volandas del pasado al presente y del presente al pasado sin que nada pueda hacer. A diferencia de aventuras con viajes temporales como *Shadow Of Memories* o *Day Of The Tentacle*, aquí no hay que estrujarse la materia gris con el fín de manipular el pasado para poder seguir progresando en el presente, basta con superar una serie de niveles y acontecimientos para que el juego avance según lo previsto.

De irregular forma ha sido resuelto también el sistema de combate. Dado que este fue el aspecto más criticado de la anterior entrega, es aquí donde los desarrolladores han puesto toda la carne en el asador. Las

INVITADA DE LUJO

Es una táctica habitual en los juegos Triple AAA: utilizar la voz actores famosos a modo de reclamo comercial. *El Alma del Guerrero* contará con la colaboración especial de Leonor Watling. La bellísima actriz y cantante del grupo Marlango pone voz a uno de los personajes más misterios y sensuales del juego: Kaileena. Según declara Leonor en la página oficial del juego la experiencia le a supuesto todo un descubrimiento "He podido comprobar que los videojuegos son verdaderas películas: tienen su propio guión, dirección, producción y un amplio equipo de personas detrás que hacen que el jugador viva las mejores experiencias delante de la pantalla".











> Algunos movimientos requieren de una extrema precisión con el gamepad, especialmente aquellos destinados a cercenar extremidades.









interminables melees de *El Alma del Guerrero* (con combates contra más de veinte enemigos consecutivos) han dado paso a trifulcas más breves, concisas y ubicadas dentro el desarrollo de la aventura de forma más harmónica e inteligente. Además, ahora el príncipe es capaz de manejar dos armas simultáneamente, utilizar elementos del entorno para ejecutar movimientos de ataque y lanzar las armas a objetivos situados a cierta distancia. Con todo, lo poco equilibrado de los ataques especiales y la facilidad con la que estos se ejecutan acaban con cualquier atisbo de estrategia o habilidad, reduciéndolo todo al siempre ingrato arte de aporrear teclas.

El Alma del Guerrero es un juego de ambigüedades, de dobles intenciones y de dobles resultados. La obra de Ubisoft Montreal naufraga en su intento por expandir el discurso espontáneo y fresco de la primera entrega. La prisa es una mala consejera y mejorar algo del calibre de *Las Arenas del Tiempo* en apenas 365 días se antoja tarea imposible, incluso para los talentosos desarrolladores de esta compañía afincada en Canadá.

Pese al descalabro general de los nuevos componentes, *El Alma del Guerrero* sale a flote. Y lo hace valiéndose de los dos elementos que acreditan la solidez y la inventiva de la saga de Ubisoft Montreal: las habilidades del príncipe y la manera en que este las utiliza para desplazarse por el entorno. Uno y otro elemento confluyen para crear una obra irrepetible. La espontaneidad, la frescura, la precisión, la fluidez y la elegancia que encierran todas y cada una de las secciones de plataformas requieren del jugador un nuevo tipo de apreciación espacial. Nunca antes ningún otro juego de plataformas había brindado un lenguaje de movimientos corporales tan basto y lleno de posibilidades como el que es capaz de desplegar el príncipe. Nunca antes unos escenarios habían gozado de un diseño tan rimbombante y de una variedad tan avasalladora como los que encierra el Palacio del Tiempo.

Con Prince of Persia los desarrolladores de Ubisoft Montreal han encontrado su paraíso particular. La mecánica inaugurada en Las Arenas del Tiempo parece haber surgido de la inspiración en estado puro. Su espontaneidad, su frescura paregne y el don de permanecer viva en la retina de quien tiene el placer de descubrirla por primera vez la sitúan por encima del bien y del mal. ■

valoración

A pesar de que los nuevos elementos no pasan de decorativos, está segunda entrega sobrevive gracias a las virtudes heredaras de Las Arenas del Tiempo: un excelente diseño de niveles y unas secciones de plataformas que se convierten el lo mejor que el género ha visto hasta ahora.

8 sobre **10**

sistema: **game boy advance** | desarrollador: **capcom** | distribuidor: **nintendo** | disponible: **sí** | precio: **39,95 euros** | web: **www.nintendo.es**

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Una pequeña gran aventura





> **Después de conocer a los entrañables Minish, el verdadero objetivo es revelado: recorrer los cuatro templos elementales para obtener la materia de la que está compuesta la espada sagrada, fundamental e indispensable para recuperar la tranquilidad en el mundo.**

GAME BOY ADVANCE agoniza. La ya cercana aparición de la siguiente generación de consolas portátiles (con Nintendo DS y la PSP cómo máximos exponentes) y las caducas capacidades técnicas de la consola de Nintendo así lo auguran. No obstante aún es pronto para iniciar el velatorio. Al igual que sucede con la mayoría de consolas (portátiles o no) las mayores joyas del catálogo suelen aparecer al final de cada ciclo vital, básicamente porqué los desarrolladores ya conocen al dedillo el hardware sobre el que están trabajando y saben como sacarle el máximo proyecto.

The Legend of Zelda: The Minish Cap forma, junto a títulos cómo *Boktai 2: Solar Boy Django*, *Metroid: Zero Mission*, *Advance Wars 2: Black Hole Rising* y *Mawaru Made in Wario*, parte de la memorable traca final con la que nos está obsequiando el catálogo de la más joven de las Game Boy. No sólo estamos ante el más lujoso y extenso *Zelda* aparecido en Game Boy, sino también ante uno de los mejores juegos aparecidos jamás en una portátil.

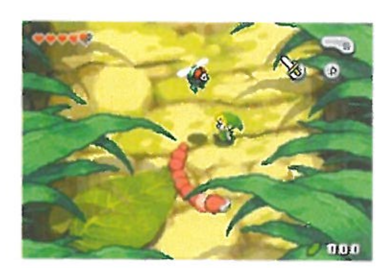




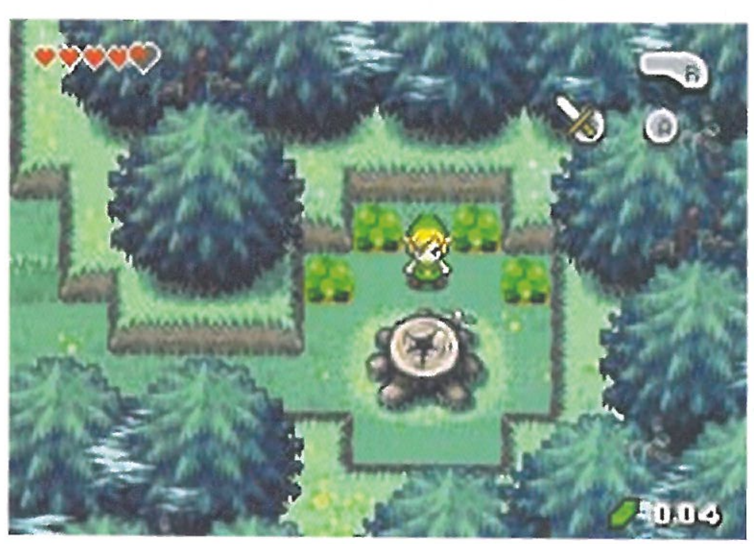
Al igual que el resto de entregas de la saga, *The Minish Cap* arranca de manera sencilla para ir complicando poco a poco todo el meollo. Un héroe, una princesa convertida en una estatua de piedra, unos seres diminutos conocidos como los Minish y un universo que no cesa de expandirse a lo largo de más de veinte horas de juego.

> **The Minish Cap** arranca de manera **sencilla** para ir **complicando** poco a **poco** todo el **meollo** <

Capcom ha recurrido con maestría a la fórmula de rompecabezas que desencadenan en nuevos rompecabezas dentro de una espiral sin fin. Progresar en *The Minish Cap* es interactuar con decenas de interesantes personajes, es superar infinidad de intrincadas mazmorras, es manejar e interrelacionar todo tipo de objetos, es luchar contra memorables enemigos finales, es mercadear, es desenvolverse (emulando a Gulliver) entre dos mundos de escalas distintas, es al fin y al cabo, ser partícipe de una experiencia desafiante, profunda y divertida cómo únicamente es capaz de ofrecer el universo Zelda. ■







> ***The Minish Cap*** **está plagado de zonas secretas, minijuegos y búsquedas opcionales. En este sentido el juego de Capcom recompensa ha aquellos jugadores a los que les gusta explorar en entorno.**

valoración

En lo que respecta a diversidad, diseño y calidad gráfica y sonora *The Minish Cap* alcanza el cenit potencial de GBA. Una compra obligada incluso para aquellos que nunca han conectado con el universo ideado por Shigeru Miyamoto.

8 sobre **10**

sistema: **gamecube** | desarrollador: **retro studios** | distribuidor: **nintendo** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.nintendo.es**

Metroid Prime 2: Echoes

No solo de Halo 2 vive el hombre





> La obra de Retro Studios consigue crear una atmósfera y ambientación como pocas veces hemos visto. Todo el entorno parece tener vida propia y es imposible no sentirse atrapado dentro del mundo de *Metroid*.



> Pocas cosas han cambiado en Metroid Prime 2 con respecto a su antecesor. Nos alegramos... ¿por qué cambiar algo que roza la perfección?





LOS PREMIOS QUE se ha llevado *Metroid Prime* desde que se puso a la venta hace un par de años son totalmente merecidos, especialmente aquellos que mencionan su diseño de niveles y la impresionante atmósfera que recrea el juego. Muchos escépticos salieron a la luz cuando se supo que una compañía afincada en Texas, Retro Studios, iba a encargarse de trasladar al cubo de Nintendo las aventuras de Samus Aran. Pero todos quedamos sorprendidos por su gran trabajo y tuvimos que quitarnos el sombrero ante uno de los shooters más sólidos del mercado y que hoy en día sigue manteniendo su factura totalmente sublime.

¿Y qué han estado haciendo en Retro Studios durante todo este tiempo? Pues perfeccionar su obra, retocarla, añadir novedades, pulir algunos aspectos y, finalmente, ofrecernos otra nueva joya de la programación y del género. *Metroid Prime 2: Echoes* es todo lo que se espera de cualquier secuela que se precie y más. *Metroid 2* es un viaje fantástico a tierras y mundos desconocidos que parecen tener vida propia. En Retro Studios han vuelto a hacerlo, han creado un entorno que te atrapa con sus garras y te sumerge en una aventura de proporciones épicas.

< Hay acción, disparos y explosiones, pero todo está muy equilibrado para que el título no acabe siendo otro shooter más >

El argumento gira alrededor de una guerra civil entre dos razas, los Luminoth y los Ing. Cada raza vive en su propio *mundo*, por decirlo de alguna manera, ya que toda la acción tiene lugar en el planeta Aether. Mientras que los Luminoth habitan el lado *bueno* de Aether, los Ing se mueve por lo que se conoce por el nombre de Dark Aether. ¿Y qué nos importa esto a nosotros? Pues nos importa mucho, especialmente después de ver la elegancia y majestuosidad con la que se han creado ambos escenarios. Aether está lleno de lugares que tus ojos nunca antes han visto. Zonas desérticas, fortalezas futuristas, y áreas en las que la lluvia no cesa nunca. Todo parece moverse, tener vida propia y, el solo hecho de caminar por estos lares ya se convierte en una aventura en sí. Por el otro lado, el escenario o mundo alternativo de nombre Dark Aether parece un infierno. Es como la versión maligna del mundo normal, con una distribución de escenarios parecida y con la misma sensación de *vida* que impregna a todo el juego.

Si ya jugaste con *Metroid Prime*, pocas sorpresas vas a encontrarte en esta secuela. El juego es muy parecido y algunos aspectos no han cambiado en absoluto. ¿Cómo iban en Retro Studios a cambiar algo que funciona tan bien? Comprendemos perfectamente su postura, pero siempre se agradecen las novedades, especialmente si éstas afectan a la jugabilidad del título. Pero no todo es igual que antes, sí se han incluido algunos retoques aquí y allá. Por lo que respecta al







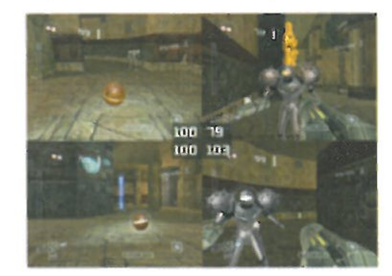


arsenal de Samus, éste ha aumentado, por supuesto. Pero en lugar de limitarse a introducir armas de mayor calibre o destrucción masiva, en Retro han creado artilugios que tienen que ver con la historia y el lugar donde se desarrolla la aventura, como los rayos de luz blanca y oscura. Esta nueva arma te será muy útil cuando viajes de una realidad a otra y deberás utilizarla con cuidado según a los enemigos a los que te enfrentes.

Aunque lo mejor de todo, una vez más, vuelve a ser la sensación de explorador que te embarga en todo momento. Claro que hay acción, disparos y explosiones, pero todo está muy equilibrado para que el título no acabe siendo otro shooter más, como muchos otros. Apuntar y disparar en *Echoes* sigue siendo igual de fácil que en su predecesor. Podemos utilizar *gadgets* para superar acertijos, explorar cada nueva habitación rápidamente gracias a las habilidades del traje de Samus y, en definitiva, podemos hacer todo lo que ya hicimos en la anterior aventura. La verdad es que *Echoes* y su antecesor son muy parecidos, quizás demasiado. Pero eso es algo que nos molestaría si en la primera incursión de Samus en GameCube no hubiera funcionado.

Como probablemente ya sabrás, *Metroid Prime 2* incluye un modo multijugador que no acaba de cuajar del todo en el aspecto general del título. Funciona bien, pero no al nivel del resto del producto y, además, rompe un poco la sensación de soledad y desamparo que transmite el modo para un solo jugador. Aún así, siempre es de agradecer que los programadores piensen que tenemos amigos y que también nos gustan las partidas en grupo. ■

< Si ya jugaste con **Metroid Prime**, pocas sorpresas vas a encontrarte en esta **secuela**, es muy parecida y algunos aspectos no han **cambiado** en absoluto >





> El modo multijugador que incluye el título no acaba de cuajar en el conjunto. No funciona mal, pero tampoco era necesario. *Metroid Prime 2* es una obra excelente sin multijugador ni cosas parecidas, aunque los extras siempre son bienvenidos, claro está.

valoración

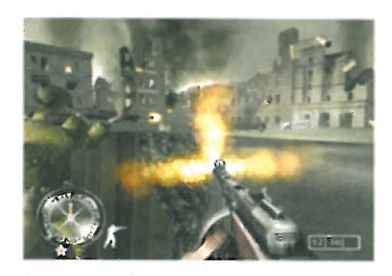
Este es sin duda alguna, el año de los shooters. La obra de Retro Studios goza de una factura visual impecable y su jugabilidad roza una vez más la perfección en el género.

9 sobre 10

sistema: **ps2, xbox, gc** | desarrollador: **spark unlimited** | distribuidor: **activision** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.callofduty.com**

Call of Duty: Finest Hour

Cómo estropear un buen juego sin morir en el intento





> Cada fase dispone de una serie de objetivos dinámicos que van cambiando a medida que se completan. Una técnica un tanto fallida destinada a encubrir la extrema linealidad del juego.



> La versión para PC de *Call of Duty* fue uno de los mejores juegos del año pasado.





Hace tiempo que los videojuegos dejaron de ser cosa de niños para convertirse en un producto maduro dirigido a un público inquieto y mentalmente sano. Los desarrolladores pueden y deben mover ficha. A ellos debemos exigirles más. Más responsabilidad, más compromiso, más carácter, más agallas a la hora de afrontar un tema tan espinoso y reiterativo en el mundo de los videojuegos como es el de la guerra. Hay que abandonar la barrera, saltar al ruedo y coger la realidad bélica por los cuernos ya sea para glorificarla, denunciarla o parodiarla. De lo contrario nos veremos obligados a toparnos una y otra vez a juegos como *Call of Duty: Finest Hour,* que afronta el conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial a igual modo que los programas del corazón presentan los problemas personales de sus invitados: desde la más absoluta indiferencia.

< ¿Jugaste al primer **Call of Duty** aparecido para PC? Borrón y cuenta nueva: este **Finest Hour** **poco o nada** tiene que ver con aquel título >

¿Jugaste al primer *Call of Duty* aparecido para PC? Borrón y cuenta nueva: este *Finest Hour* poco o nada tiene que ver. Al menos desde un punto de vista narrativo. El apartado para un solo jugador esta formado por tres pequeñas campañas que se desarrollan bajo la perspectiva de los ejércitos británico, ruso, y americano. Con los rusos el jugador empieza cruzando el río Volga en una tentativa de expulsar el ejército alemán de la ciudad sitiada de Stalingrado. La campaña británica acontece en los desiertos de África del norte, mientras que las misiones americanas se desarrollan en las cercanías de Aquisgrán, la ciudad más occidental de Alemania, donde confluyen las fronteras de tres países: Bélgica, Alemania y Holanda. Si bien esté afán por cubrir un abanico de conflictos bélicos tan amplio conlleva que desde un punto de vista histórico las tres campañas estén mal ensambladas, también permite que se afronten gran variedad de situaciones.

Misiones de resistencia tipo "El Alamo", conquista de trincheras y puestos avanzados, pequeños trayectos a bordo de un carro de combate... nada originales por supuesto, al fin y al cabo estamos hablando de una adaptación de *Call of Duty*, aunque si lo suficientemente entretenidas como para mantener al jugador en vilo durante un buen rato.

Todas las virtudes y defectos de esta adaptación para consola del sobrevalorado juego de Infinity Ward siguen presentes en *Finest Hour* sin que aparentemente se haya hecho ningún esfuerzo para remediarlo: escenarios espectaculares, atmósfera absorbente, mecánica inflexiva y obvia, personajes controlados por el ordenador con cerebro de serrín, desarrollo lineal, banda sonora espectacular y entornos inalterables. Un balance de naturaleza desigual (predestinado a impresionar a los jugadores casuales y a aburrir a los demás)









< Los videojuegos tienen que ser sinónimo de diversión y entretenimiento, no de frustración. En este sentido, Finest Hour fracasa estrepitosamente >

y que aquí se ve empeorado por una serie de problemas que afectan la jugabilidad de manera irreparable.

Uno de los más molestos es la escasez de puntos de comprobación. La dificultad que supone avanzar en las campañas rusa y británica y el hecho de que en la mayoría de misiones sólo exista un único punto de comprobación (incluso en las más largas) obliga a repetir una y otra vez pasajes del juego que, por su escasa calidad y diseño, no se merecerían más que un vistazo rápido. Los videojuegos tienen que ser sinónimo de diversión, no de frustración y en este sentido *Finest Hour* fracasa.

Otro problema radica en la dificultad que supone percibir si un enemigo está muerto o sencillamente herido. Las largas animaciones que conducen a un u otro resultado son prácticamente idénticas, la confusión considerable y el malgasto de tiempo y munición una constante.

En la más pura tradición de este género al que algunos ya apodan (acertadamente) acción de cartón piedra, *Finest Hour* no alcanza más allá de las diez horas de duración. Un hecho que se antoja de lo más oportuno: superado este lapso temporal el interés por el juego de Spark se derrumbaría como un castillo de naipes.

Los jugadores que quieran seguir eliminado nazis más allá de la campaña para un solo jugador encontrarán lo que buscan en un apartado multijugador acorde con el resto del juego: funcional pero divertido. Hasta dieciséis jugadores eliminándose los unos a los otros en modos de juego tan interesantes como deathmatch, capturar la bandera y asalto. ■



valoración

Finest Hour sea posiblemente el máximo exponente para consolas de las denominadas guerras de postín. Difícilmente otro juego de esta generación sea capaz de ofrecer por partes iguales tales dosis de espectacularidad y acción preconizada.

6 sobre 10



> Aunque existe una variedad enorme de armas únicamente es posible llevar dos a cuestas. Un inconveniente que obliga a ser muy selectivo a la hora de escoger qué armamento llevar en el campo de batalla.

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **midway** | distribuidor: **virgin play** | disponible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.mortalkombatdeception.com**

Mortal Kombat Deception

Cambiar polémica por calidad siempre da buenos resultados





> Atrás ha quedado la polémica que siempre había rodeado a esta saga de Midway. Ahora las mentes puritanas y las asociaciones de padres están más preocupadas por los juegos de Rockstar...



> La sangre es una marca de la casa de *Mortal Kombat*. Si no estuviera, todos la echaríamos de menos.





HACE YA ALGUNOS años, el primer *Mortal Kombat* levantó grandes polémicas debido a su alto contenido violento y al hecho que utilizaban imágenes digitalizadas de personas reales. Como lo de digitalizar a personas parece que ha desaparecido del mundo de los videojuegos, también se fue poco a poco toda esa polémica que envolvía a cada nueva incursión de Midway en el género de la lucha. Mejor. Personalmente preferimos la calidad a la polémica. La última entrega de la serie *Mortal Kombat*, *Deadly Alliance* fue todo un regalo a la vista y a la jugabilidad en estado puro. En un género de capa caída como los beat 'em up, siempre es bueno ver que algunas compañías todavía tienen algo que aportar y, *Deception* viene a reivindicar este hecho.

< El **género** de la **lucha** necesita **urgentemente** una transfusión de **sangre** para no morir sin posibilidad de **resucitación** >

Como *Deadly Alliance* dio tan buenos resultados, Midway ha decidido seguir por los mismos derroteros y ofrecer más de lo mismo con las típicas novedades que deben incluir todas las secuelas. Aunque en esta ocasión, *Deception* viene cargado de algunos modos de juego un tanto curiosos y extraños a la vez. ¿Una partida de ajedrez al estilo *Mortal*? Pues claro debieron pensar las mentes pensantes de Midway. Al igual que debieron pensar que nos interesaría un modo aventura –*Konquest*-, un modo de juego de puzzles al más puro estilo Tetris y que es muy parecido al *Super Puzzle Fighter II Turbo* de Capcom y, por supuesto, la posibilidad de jugar partidas online, quizás la novedad más interesante del conjunto.

Ninguno de los modos hasta ahora citados funciona de manera notable. El *Konquest* es simple y torpe, aunque necesario para desbloquear extras en el juego principal. Y los modos de ajedrez y *Tetris* no dejan de ser meros pasatiempos para matar el aburrimiento, aunque nunca consigas matarlo del todo. Pero por fortuna, el modo principal de juego, la espina dorsal del título, funciona de maravilla. Si te gustó *Deadly Alliance*, *Deception* te va a encantar, sin duda.

Ha desaparecido algún que otro luchador y algunos nuevos han venido a darse un garbeo. Por lo que respecta al apartado visual, *Deception* luce unos gráficos y unos efectos de luces y partículas más que notables. Los luchadores son enormes y están plagados de detalles y, los escenarios toman mayor protagonismo que en anteriores entregas. Muy al estilo de *Dead or Alive 3*, aunque sin la velocidad y la locura gráfica del título de Tecmo. Pero es que *Deception* no intenta emular en ningún momento al juego exclusivo de Xbox. Para nada. Sus intenciones son otras y su sistema de juego, aunque ambos pertenezcan al género de la lucha, es distinto. Al igual que en *Deadly Alliance*, los luchadores de esta última entrega de









< La acción en los combates de Mortal Kombat Deception no es tan frenética como en otros títulos, pero los golpes y patadas parecen doler de verdad >

la saga disponen de tres estilo de lucha diferentes, con armas y sin ellas. Cada estilo tiene sus ventajas y desventajas, pero en el fragor de los combates, todo vale y cualquier movimiento tiene que ser calculado para no caer en las garras de tus enemigos. La acción en los combates de *Deception* no es tan frenética como en otros títulos, pero los golpes y patadas parecen doler de verdad. A esta sensación ayuda bastante el hecho de que cada vez que golpeas a un adversario, chorros y chorros de sangre -virtual- caen al suelo y dejan el escenario que parece una fábrica de botellines rotos de ketchup. Es tan exagerado que incluso en ocasiones resulta ridículo, pero nunca aburrido, algo que sin duda es muy bueno en estos días de saturación de títulos en todos los géneros.

En los títulos de lucha hay dos caminos a seguir cuando te adentras en su sistema de juego. Puedes aporrear el mando como un poseso y rezar para que la inteligencia artificial de los enemigos sean inferior a la del juego *Pong* o, por otro lado, puedes aprenderte su sistema de control y sus movimientos y disfrutar al máximo de la experiencia. *Mortal Kombat Deception* merece ser tratado más como un *Virtua Fighter* que otra cosa más simple. Apréndete sus trucos y secretos y disfrutarás de lo lindo. Además, si quieres lanzarte a las partidas online –que funcionan de maravilla en el título de Midway- más te vale conocer algunas de las técnicas y *Fatalities* –impresionantes todos ellos- que incluye el juego.

¿Y qué tiene de malo *Mortal Kombat Deception*? Pues su principal enemigo es el género al que pertenece, un género que no evoluciona ni a tiros ni a tortas, un género que cansa muy rápidamente, que es repetitivo y que necesita una transfusión de *sangre* muy rápidamente para no morir sin posibilidad de resucitación, aunque no deja se curioso que sea la serie Mortal Kombat la más viva y representativa del género en estos momentos. . ■

valoración

Sin revolucionar el género, ni mucho menos, el título de Midway mantiene el nivel de su anterior entrega y cuenta con algunas novedades interesantes que harán las delicias de los aficionados a la saga.

8 sobre 10



> Los mini juegos que incluye este nuevo Mortal son de lo más curioso y extraño. No son nada del otro mundo, pero sirven para que pases un buen rato y te rías un poco. Además, superarlos desbloqueará más extras en el modo principal de juego.

sistema: pc, xbox | desarrollador: 2015 inc | distribuidor: vivendi universal games | disponible: sí | precio: 49,95 euros | web: www.2015.com

Men of Valor

Bienvenido a la guerra de cartón piedra





> La mayoría de misiones acontecen en medio de la espesa jungla. Allí es más difícil localizar el enemigo.



> Teníamos grandes esperanzas puestas en el título de 2015. Por desgracia, no ha cumplido con las expectativas.





Más de veinte años de existencia y la de los videojuegos es aún una forma de entretenimiento errante, indecisa e inestable, que desconoce por completo cual es su papel dentro de ese circo al que algunos llaman arte y otros cultura. Una mezcla multimedia de sonido, imagen e interactividad que posee todos los ingredientes para dejar en la cuneta a la literatura, a la música y al séptimo arte y que a pesar de todo sigue ocupando un destacadísimo último lugar en el Hit Parade de las formas de entretenimiento.

Los principales culpables de esta debacle creativa son los desarrolladores. Los videojuegos tendrían que ofrecer por norma aquello que los diferencia de las demás formas de ocio: interactividad, infinitas posibilidades de experimentar y una absoluta y total libertad de acción. Contrariamente la tendencia actual parece ir a la inversa: escenarios de mentirijilla que se miran pero no se tocan y personajes que actúan como autómatas dentro de un universo repleto de situaciones preconcebidas de antemano e inalterables se haga lo que se haga. La filosofía *Medal of Honor* está ganando la partida a la filosofía *Deus Ex*, y eso, al menos para los integrantes de esta revista, no deja de ser una mala noticia.

Prueba de ello es éste *Men of Valor*, obra de los desarrolladores de 2015 inc. que tras la creación de *Medal of Honor Allied: Assault* y el infravalorado *Sin*, siguen erre que erre con sus apabullantes universos de cartón piedra. Porque si alguna cosa positiva hay que reconocerles a este tipo de juegos es su espectacularidad. Espectacularidad caduca y vacía, pero espectacularidad al fin y al cabo.

De principio a fin *Men of Valor* te machaca (de forma literal) los cinco sentidos. La vista, por la excelente reconstrucción de una opresiva selva vietnamita, por el realismo de las explosiones y demás efectos de partículas, por lo bien modelado de los personajes, por el increíble realismo del agua; El gusto, a sangre, sudor y lágrimas; El oído, por lo atronador de las armas de fuego, por los escalofriantes gritos de los campesinos vietnamitas, por lo logrado de una banda sonora plagada célebres temas de los sesenta y setenta; El olor, a pólvora y a carne chamuscada, a vísceras de miembros del Vietcong desparramadas por la vegetación, a montones de cadáveres en descomposición; El tacto, frío y liso que caracteriza la empuñadura de madera de las armas.

Además de los inconfundibles clichés rescatados de la santa trinidad de las películas ambientadas en tan celebré conflicto bélico (*Platoon*, *Apocalypse Now* y *La Chaqueta Metálica*), el juego de 2015 cuenta con una campaña individual bastante consistente qué funciona a modo

> **Si** alguna cosa **positiva** hay que reconocerles a este tipo de **juegos** es su espectacularidad. **Espectacularidad** caduca y **vacía** <

Cero en interacción equivale a cero en realismo. En *Men of Valor* existen decenas de casos que avalan esta regla. El más clamoroso y molesto es el que acontece durante los combates en poblaciones vietnamitas. Una simple pared de paja o de madera es suficiente refugio para detener los disparos enemigos. Tampoco parecen estar muy por la labor los ornamentos decorativos. Dispara sobre ellos y comprobarás como se muestran inmunes al plomo. Pequeños detalles que dan al traste con la supuesta veracidad que busca el juego de 2015.







> No faltan a la **cita** los elementos **multijugador**. **Deathmatch**, deathmatch por equipos y un modo de juego llamado "**Recover the Documents**" <

y semejanza de la mayoría de juegos de acción en primera persona que pululan por el mercado. Veinticinco niveles en los que básicamente se trata de ir del punto "A" al punto "B" sin morir en el intento. En medio de una y otra letra un montón de tópicos (un tutorial camuflado bajo una soporífera sesión de adiestramiento militar, misiones de rescate, supervivencia y tipo "El Álamo", viajes a bordo de vehículos militares...) y tres elementos de destacable inventiva y originalidad: desactivar eventualmente todo tipo de trampas del Vietcong, un cursor inteligente que indica quién es amigo y quién enemigo y, la posibilidad de pedir (en momentos muy puntuales) refuerzos aéreos para que bombardeen la zona.

No faltan a la cita los elementos multijugador. Deathmatch, deathmatch por equipos y un modo de juego llamado "Recover the Documents" que no es más que un Capturar la Bandera dónde los trozos de tela han sido sustituidos por documentos. Lo de siempre, aunque tras pasar varias horas machacando vietnamitas manejados por una estúpida IA, siempre apetece luchar contra personas de carne y hueso.

Men of Valor es entretenimiento sólido y hasta cierto punto respetable, no obstante una mecánica convencional, una extrema linealidad y unos scripts a los que se les nota demasiado las costuras, lo convierten en pasto de jugadores casuales o conformistas de medio pelo. Por el bien de la industria en general los juegos del futuro no deberían así. ■



valoración

Juego en primera persona rimbombante, lujoso y comercial que gustará a los fanáticos de la acción precocinada y decepcionará a los que esperen encontrar el reverso inteligente de *Medal of Honor*.

5 sobre **10**



> Hay más de diecisiete armas distintas, desde un sigiloso y pequeño cuchillo hasta un escandaloso lanzacohetes antitanques RPG7.

sistema: **xbox, ps2, gc** | desarrollador: **eurocom** | distribuidor: **vivendi universal games** | disponible: **sí** | precio: **44,95 euros** | web: **www.spyrothedragon.com**

Spyro: A Hero's Tail

Un dragón apto para todos los públicos





> Aunque en esta ocasión se ha prescindido de utilizar vehículos como en la anterior entrega, hay muchos más minijuegos, incluidos algunos de carreras, ya sean terrestres, o volando.







QUERIDOS REYES MAGOS: Dice mí mamá, que este año me he portado regulín regular. Razón no le falta, porqué a pesar de que he cumplido a rajatabla con mis obligaciones estudiantiles y mis notas han rozado el sobresaliente, no e sido lo suficientemente aplicado en las tareas del hogar y me e peleado en demasiadas ocasiones con mi hermana pequeña. Reconozco que lo de hacer la cama se me da fatal y que a veces soy demasiado intransigente con mi hermana. No obstante, prometo que me esforzaré en mejorar estos aspectos sí vosotros a cambio me traéis el regalo que más deseo estas navidades: el juego *Spyro: A Hero's Tail*.

Según he leído en la estupenda revista The Game.Mag se trata de la enésima entrega de la excelente saga creada en 1998 por la desarrolladora Insomniac Games (responsables de *Ratchet & Clank*). Un juego de plataformas y acción claramente orientado a chavales de mi edad (estoy a punto de cumplir siete años) y que te pone en la piel de un diminuto y cachondo dragón llamado Spyro.

La verdad es que siempre he fantaseado con ser un dragón y emular las hazañas de mitos de piel escamada como Sheron (*Bola de Dragón*), Draco (*Dragonheart*) o Elliot, el dragón animado del film de la Disney *Mi amigo el Dragón*. Y creo fervientemente que el juego de Eurocom Entertainment Software hará realidad mi sueño. Por varios motivos. En *A Hero's Tail* no manejas únicamente a Spyro, sino a otros cuatro protagonistas (de forma aleatoria, eso sí): Sparx, Binky, el Sargento Bird, y Hunter. Cada uno dispone de sus minutos de gloria y de una serie de movimientos especiales únicos que se pueden ejecutar de forma rápida y sencilla.

El juego está formado por un total de veinticuatro niveles cuya mecánica varía en función del personaje que estés manejando en ese momento. Abundan las fases tipo *Mario*, con montones saltos y cabriolas típicas de los juegos de plataformas, aunque también hay espacio para enzarzase en combates a cabezazo limpio, participar en descensos en las que se transita a velocidades supersónicas o sobrevolar paisajes helados con un potente reactor atado a la espalda.

Espero ansioso vuestra visita. ¡Ah!, y no os preocupéis por la chimenea, este año no se ha encendido el fuego para que no os manchéis de hollín. Atentamente. ■

> El **juego** está formado por un **total** de veinticuatro **niveles** cuya **mecánica** varía en función del **personaje** <

valoración

Es sencillo de manejar, divertido, tiene sentido del humor a raudales y encima dispone de un doblaje de lujo. Un título ideal para los más pequeños de la casa.

5 sobre **10**

sistema: ps2 (versión analizada), xbox, pc | desarrollador: ubisoft shangai | distribuidor: ubisoft | disponible: sí | precio: 59,95 euros | web: www.ubisoft.es

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Cuando las diferencias entre versiones son demasiado claras





> Sabemos que la versión para Xbox de *Ghost Recon 2* es infinitamente superior a la versión de PlayStation 2, pero como al cierre de este número de la revista solo habíamos tenido acceso a la copia para la consola de Sony, hemos tenido que limitarnos a analizar este pésimo y desastroso título.**

QUE NO TE den gato por liebre. El mes pasado ya te contamos en las páginas de esta revista que las versiones para PlayStation 2 y Xbox de *Tom Clancy's Ghost Recon 2* iban a ser diferentes. El sistema de juego y el título son los mismos para ambos sistemas, pero los argumentos y, especialmente, los equipos de desarrollo son distintos. Mientras que en la versión de Xbox los chicos de Red Storm parece que se han lucido y han conseguido programar un gran título que está a la altura de las anteriores entregas de la saga, el equipo de Ubi Soft Shangai no ha conseguido copar con las expectativas y nos ofrece un producto mediocre para la consola de Sony. Una auténtica lástima, ya que la versión que nos ha tocado analizar ha sido la de PlayStation 2. No se nos ha suministrado ninguna copia del juego para Xbox.

La historia del juego se centra en Corea y en un conflicto iniciado por un ataque a un navío americano. Claro está, el gobierno envía a un grupo de Ghosts al lugar y tú eres uno de ellos. Hay giros argumentales, sorpresas y conspiraciones típicas de cualquier película de espías o conflictos bélicos. Todo esto siempre suena bien cuando se habla del guión, pero en la práctica, el resultado es penoso. Las misiones son repetitivas y aburridas. Lineales en casi su totalidad y los objetivos a llevar a cabo se nos antojan ridículos en la mayor parte de las ocasiones. No hay libertad de acciones ni nada parecido, el juego parece controlar la situación en todo momento y, una vez te aprendas el patrón de comportamiento de los enemigos, toda sorpresa o misterio en el juego se va al traste.

> Lo peor de todo está en la jugabilidad general del juego: pasada de moda, simple y resultona <





Uno de los aspectos mas agradecidos del primer *Ghost Recon* era la posibilidad de controlar a todo un equipo, algo parecido a lo que hemos visto en *Rainbow Six*. En este caso, el asunto no funciona para nada ya que muy pronto te das cuenta de que es mucho más efectivo acabar con los enemigos tú mismo, disparando a todo lo que se mueva. ¿Estrategia o táctica de combate? En otro juego quizás, no aquí. Y la guinda del pastel la pone la IA de tus compañeros, casi inexistente. No aciertan con sus disparos ni a la de tres y les cuesta mucho ponerse a cubierto aunque los estén acribillando a balazos.

Pero lo peor de todo está en la jugabilidad general del juego. Pasada de moda, simple y resultona. Un fiasco con letras mayores. ■





valoración

Si tienes en tu poder una PlayStation 2 y una Xbox, hazte con la versión para la máquina de Microsoft, ni te acerques a la versión para la consola de Sony o te arrepentirás, puedes estar seguro.

4 sobre **10**

sistema: **pc** | desarrollador: **firaxis** | distribuidor: **atari** | disponible: **sí** | precio: **49,95 euros** | web: **www.firaxis.com**

Sid Meier's Pirates!

De vacaciones por el caribe de los piratas y corsarios





> Los combates en alta mar o abordajes, como prefieras llamarlo, duran unos pocos segundos. Sírvete del viento y de tu astucia para hacerte con la victoria y, por supuesto, el botín de la bodega del barco capturado.







UN JUEGO QUE tenga en su título el nombre de Sid Meier ya se merece una atención especial. Este señor fue el creador, entre otras obras, de *Civilization* y, por supuesto, *Sid Meier's Pirates!* cuya primera versión vio la luz allá por el año 1987. Pues los *piratas* han vuelto y su regreso no podía ser mejor. *Sid Meier's Pirates!* es un auténtico soplo de aire fresco, un título inigualable que te mantendrá enganchado delante del monitor hasta que lo termines.

El título de Firaxis cuenta con un sinfín de cualidades que lo convierten en un título casi indispensable en el abarrotado catálogo de estas navidades. Se trata de una mezcla de aventura de acción y estrategia salpicada con algunos toques de rol y ambientado en el apasionante mundo de los piratas que no paraban de surcar los mares. Bueno, sí que paraban, para emborracharse en los puertos, bailar con bellas señoritas y gastarse el dinero robado de otros barcos o los tesoros encontrados en islas remotas. Todo eso y más es lo que puedes hacer en *Pirates!* y, lo mejor de todo, es que lo haces con una facilidad pasmosa. Gracias a lo bien equilibrado que está el juego y a lo adictivo que resultan todos los mini juegos que lo conforman.

La historia del título no es un alarde de originalidad, pero funciona en el marco en el que se presenta. Se trata de una venganza familiar que arrastras desde pequeño y que para consumir deberás convertirte en el pirata más famoso y temido de los mares por los que navegues. El juego en cuestión no es muy largo, en menos de diez horas puedes conseguir tu objetivo final, pero su *rejugabilidad* es tan elevada y las combinaciones de juego son tan grandes que es muy probable que aunque lo hayas terminado, vuelvas a jugar con él una y otra vez. ¿Cuántas veces te has puesto a jugar con algo y de repente te has dado cuenta de que llevas toda la noche delante del ordenador? *Pirates!* es ese tipo de juegos, de los que te atrapan y no te sueltan.

Atracamos en el apartado visual, magnífico. El caribe y todos su entornos están recreados con gran belleza, los gráficos son simples y elegantes, llenos de detalles y toques especiales aderezados con efectos sonoros perfectos para cada ocasión. Nos encanta escuchar el sonido del agua al golpear la eslora del barco o ver las encarnizadas batallas que se libran en alta mar cuando intentas abordar otro barco.

Es probable que el juego pase desapercibido para muchos usuarios y, eso será una lástima. Si te gustan los buenos juegos, no te pierdas *Sid Meier's Pirates!* Es una auténtica delicia. ■

> La historia del título no es un alarde de originalidad, pero funciona de maravilla en el marco en el que se presenta <

valoración

Sin toda la parafernalia que inunda a otros juegos, el título de Firaxis se merece copar las listas de ventas por méritos propios. El equilibrio perfecto entre diversión y jugabilidad. Una diamante en bruto.

9 sobre 10

sistema: ps2, xbox, gc, pc, gba | desarrollador: ea games | distribuidor: electronic arts | disponible: sí | precio: 59,95 euros | web: www.espana.ea.com

Need for Speed Underground 2

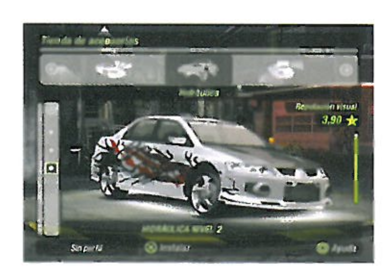
Antes lento que sencillo





> Un tramo de carretera de NFSU2 con complejo de pista de aterrizaje. Por si no hubiera bastante con la luminosidad general del juego...

> Su **jugabilidad** tiende a perderse entre el espectáculo circense de películas como **A Todo Gas** <





SI TE GUSTÓ el primer *NFSU*, te vamos a hacer un pequeño favor: no pierdas el tiempo leyendo este análisis y sal corriendo a comprar su continuación. Trae un montón de piezas nuevas para seguir cargándose la estética de los vehículos, algún que otro cacharro que no aparecía en la primera parte, juego online y a pantalla partida para dos jugadores, un modo historia mucho más largo y variado -al estilo de las misiones de *GTA*-, una presentadora de aúpa que incluye todos los «accesorios» de serie, etc. En resumen, más chicas, más coches y más óxido nitroso. El sueño de tu vida, ¿verdad?

Pues depende. Depende de lo mucho que te gusten los coches, y depende de lo mucho que te gusten los juegos de coches (que, por si no te habías dado cuenta, no es lo mismo). *NFSU2* no es lo que se dice «un simple juego de coches», sino más bien un catálogo de automóviles y accesorios de chapa y pintura que harán las delicias de los aficionados al tuning pero que, a su vez, dejarán indiferentes a los aficionados al pad que sólo pretendan pasar un buen rato poniendo a prueba sus habilidades al volante. Su jugabilidad tiende a perderse entre el espectáculo circense de películas como *A Todo Gas* y el desfile de elementos meramente estéticos más propios del *sr. Patata* que de un videojuego de consola, y en general resulta demasiado «americano» -por favor, no lo interpretes en plan racista- como para seguir llamando nuestra atención tras haber visto y probado *Burnout 3*.

Y es que *NFSU2* resulta demasiado muchas cosas: demasiado exagerado, demasiado colorido, demasiado poco preciso, demasiado parecido al primer *Underground*... Sí, tiene buena pinta, pero en cuanto lleves un rato jugando con él te empezará a doler la cabeza del insuficiente flujo de cuadros por segundo y de la desorbitada cantidad de luces y colores que iluminan hasta el último rincón de las calles –¿la primera ciudad tuneada del mundo?-; la música y los efectos sonoros son igual de exagerados, y a veces da la impresión de que en lugar de un cambio de marchas llevas a Chuck Norris en el maletero disparando con la recortada de *Doom*; el control es de una sencillez aplastante, pero casi siempre premia el ir a toda pastilla tomando las curvas «por el exterior» a trancazos con las paredes; los coches no se deforman ni se estropean; las carreras en circuito resultan insultantemente fáciles; la policía no aparece por ninguna parte...





EA Games debería plantearse hacia dónde se dirige una serie del prestigio de *Need for Speed* tras estas dos últimas entregas. Es cierto que ha ganado adeptos y que las ventas de la edición del año pasado fueron casi tan exageradas como el propio *NFSU*, pero se ha dejado todo el espíritu y el estilo del original de 3DO en el camino. Y no estamos seguros de que eso haya sido una buena idea. ■

valoración

Si te pasas las horas muertas de las tardes de los sábados en el taller y eres incapaz de pasar delante de un espejo sin retocarte los pelos de las cejas, te encantará.

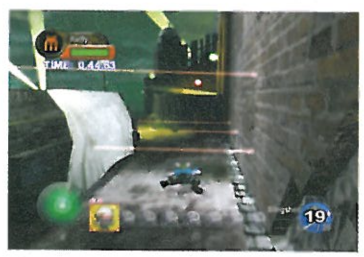
6 sobre 10

sistema: **xbox** | desarrollador: **artoon** | distribuidor: **microsoft** | disponible: **sí** | precio: **39,95 euros** | web: **www.xbox.com**

Blinx 2: Masters of Time & Space

Una saga con siete vidas





> Probablemente el aspecto más llamativo comparándolo con el original es la ausencia del límite de tiempo. Muchos fueron los que se quejaron en su día de lo desagradable que era tener un contador tan ajustado para finalizar cada nivel.



> *Blinx 2* ofrece la oportunidad de personalizar el personaje que se vaya a controlar al máximo. Ya se escoja a los buenos o los malos hay libertad total y absoluta para confeccionar a un protagonista único e inimitable.



Las expectativas le jugaron una mala pasada a *Blinx: The Time Sweeper*. Ya desde los albores de su desarrollo al juego de Artoon le colgaron la desacertada etiqueta de "gran esperanza blanca de los juegos de plataformas". ¿Los motivos? Tres. El vacío existente en Xbox en lo que a juegos de plataformas se refiere. Su prometedor concepto basado en la posibilidad de manejar el tiempo con el fin de progresar en la aventura. Y, el currículo de su autor, ni más ni menos que Naote Ohshima creador del mismísimo *Sonic The Hedgehog* y ex-componente del prestigioso grupo de programación Sonic Team de Sega.

Nada más salir al mercado *Blinx* fue vapuleado por los mismos que meses atrás se deshicieron en alabanzas hacia él. Ni *Blinx* resultó ser *Mario*, ni Naote Ohshima era Shigeru Miyamoto. Con todo, los pocos que se atrevieron a comprar el juego se encontraron con un plataformas decentísimo cuyo único delito fue ser victima del funcionamiento de la industria actual.

Dos años después y sin la presión de tener que mostrar nada a nadie aparece *Blinx 2: Masters of Time Space.* A priori la apuesta del equipo de desarrollo japonés sigue siendo la misma: ofrecer un juego de plataformas ligeramente más desafiante e inteligente que el de la competencia. No obstante basta con pulsar el botón "Start" para percatarse de que aquí han cambiado muchísimas cosas.

De entrada el protagonismo del juego ya no recae íntegramente sobre las espaldas de los Barrenderos del Tiempo. Ahora también es posible meterse en la piel de los villanos de la función: La banda de los Tom-Toms. Manejar a los primeros es redundar en la experiencia vivida en la primera entrega de la saga. O lo que es lo mismo, recolectar gemas del tiempo pausar, ralentizar, rebobinar o adelantar el tiempo a gusto y medida con el objetivo de superar los numerosos rompecabezas que hay esparcidos a lo largo de cada nivel. Por lo contrario, manejar a los Tom-Toms supone arrastrase, desactivar cámaras, distraer la atención de los guardianes, esconderse entre las sombras… en una sobredosis de mutismo, sigilo y ocultación claramente inspirada en la saga *Metal Gear*. Dos protagonistas, dos campañas, dos estilos de juego, dos maneras de



> Ahora **también** es posible **meterse** en la piel de los **villanos** de la función: La **banda** de los **Tom-Toms** <

> A la espera del **Santo Grial** de los plataformas en **Xbox**, El **título** de **Artoon** se antoja como un **correcto tentempié**, especialmente en **compañía** <

afrontar una misma aventura.

Desgraciadamente el escaso discurso propio del que dispone la campaña de los Tom-Toms (cualquiera de las entregas de *Splinter Cell*, *Metal Gear*, *Thief* o *Tenchu* es netamente superior al juego que nos ocupa), la extrema brevedad de la campaña de los Barrenderos del Tiempo y la gran similitud que hay entre todas las fases, tanto en lo simplista del diseño como en la poca variedad de objetivos a cumplir, implica que a las pocas partidas invada al jugador una desagradable sensación de monotonía.

Esto, que en otros casos sería motivo suficiente para aparcar el juego de manera indefinida se convierte aquí en una simple anécdota gracias a la incorporación de un puñado de opciones multijugador brillantes de entre las que destaca un memorable modo cooperativo para dos jugadores. Sólo por su existencia *Blinx 2* ya merece una oportunidad. El entorno espacioso de los escenarios, la mecánica de los combates y el diseño de la mayoría de rompecabezas hacen del juego de Artoon el candidato perfecto para ser jugado en compañía de un segundo jugador. Progresar con éxito en este modo requiere de mucha práctica, coordinación (especialmente si se juega en el difícil modo especialista donde se dividen las tareas) y paciencia, aunque una vez se ha cogido el tranquillo las risas son constantes y la gratificación infinita.

Blinx 2 demuestra que variedad no equivale a calidad. Si en lugar de traicionar el espíritu de la saga con añadidos de poca monta los desarrolladores se hubieran dedicado a pulir y potenciar aquellos elementos de la primera entrega que sí funcionaban otro gallo hubiera cantado. Con todo, y a la espera de que aparezca el Santo Grial de los juegos de plataformas para Xbox, el título de Artoon se antoja como un correcto tentempié, especialmente sí se disfruta en compañía. ■

valoración

Ver para creer. La inclusión de un memorable modo cooperativo para dos jugadores logra rescatar de la mediocridad un juego predestinado a acumular polvo en la estantería.

6 sobre 10



NO HAY DOS SIN TRES

Mientras se escriben estas líneas un rumor aflora cada vez con más fuerza en Internet: la probable aparición de una tercera entrega de *Blinx*. Al parecer Artoon, la desarrolladora en exclusiva de los dos primeros juegos de este gato, ha dicho que si *Blinx 2: Masters of Time & Space* cosecha al menos el éxito del primero juego, se pondrá en desarrollo una tercera parte. Esta supuesta tercera parte saldría para la sucesora de Xbox, ya que apenas daría tiempo de sacarlo en Xbox.

sistema: **pc** | desarrollador: **sonic team** | distribuidor: **atari** | disponible: **sí** | precio: **39,95 euros** | web: **www.toughteam.com**

Sonic Heroes

El cementerio está lleno de héroes





> Además del modo historia se ha incluido un modo versus, la posibilidad de desbloquear los vídeos CGI y la banda sonora y también un modo para jugar fases individuales.







ADMITÁMOSLO DE UNA vez por todas: la de Sonic es una saga tremendamente sobrevalorada. Ninguna de las numerosas entregas protagonizadas por el puercoespín azul ha estado a la altura de su popularidad, longevidad y sus ventas millonarias. Creado en 1991 con el fin de catapultar el éxito de la consola Megadrive, la saga de Sega nunca ha sido capaz de despojarse de la etiqueta de sucedáneo del fontanero Mario. En este sentido, mientras que la saga plataformera de Nintendo dispone de un buen puñado de juegos considerados capitales, Sonic no cuenta con una sólo entrega que alcance tal distinción. Ni tan siquiera *Sonic the Hedgehod*.

El concepto que hay detrás de este *Sonic Heroes* es cuanto menos prometedor: regresar a los orígenes. ¿Cómo? Pues a) eliminando los aburridos elementos de aventura presentes en las últimas entregas para ceder todo el protagonismo a los elementos de acción y plataformas y b) incluyendo a los personajes más famosos y carismáticos de la saga y juntarlos en equipos para que colaboren los unos con los otros con el fin de superar los obstáculos del escenario. Doce personajes divididos en cuatro equipos formados por tres miembros de parecidas características: un personaje veloz capaz de alcanzar la máxima velocidad para superar loopings y saltos gigantes, un personaje volador capaz de llegar los sitios más elevados y un personaje forzudo responsable de destruir a los enemigos y demás elementos del entorno.

No obstante a la hora de empezar a jugar los nuevos elementos no logran rescatar *Sonic Heroes* del pozo de la medianidad. Por una razón bien simple: el concepto básico que caracteriza a todas las entregas de la saga no funciona. Jugar a un *Sonic* es sinónimo de niveles espectaculares, loopings estratosféricos, rampas vertiginosas, ritmo frenético, pero también lo es de diseño de personajes poco inspirados, niveles repetitivos, gráficos anticuados y, por encima de todo, descontrol total. Porqué al igual que en el resto de entregas *Sonic Heroes* te hace cuestionar quién está manejando todo el meollo: ¿tú o el ordenador? ■



> La **saga** de **Sega** nunca ha sido capaz de despojarse de la **etiqueta** de sucedáneo del fontanero **Mario** <

valoración

Hace lustros que la saga *Sonic* ha perdido el favor del público y de la prensa especializada. Para recuperarlo los desarrolladores de Sega deberán realizar un esfuerzo mucho mayor que este *Sonic Heroes*.

5 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **arc system works/sammy studios** | distribuidor: **virgin play** | disponible: **enero 2005** | precio: **N/D** | web: **www.guiltygeargame.com**

Guilty Gear Isuka

¿Novedad o una mirada nostálgica al pasado?





> Al principio a todos nos gusta recordar los tiempos de los *Street Fighter* y compañía, pero al cabo de un rato, empezamos a echar de menos las 3D y acabámos dejando de lado esos gráficos *planos* que se resisten a morir.

LA SAGA DE Guilty Gear dispone de una buena legión de seguidores que se ha ganado a pulso. Se trata de beat 'em ups de factura impecable, adictivos, divertidos como ninguno y, por increíble que parezca, no provienen ni de los cuarteles generales de Capcom ni de los de SNK. Esta serie afincada con nombre propio en el género de los beat 'em ups en 2D ha sido programada por la compañía Sammy Studios y, como suele suceder en el mundo de los videojuegos, los chicos de Sammy ya tienen lista una nueva entrega que lleva por nombre *Guilty Gear Isuka* y que se concentra en los combates multijugador, ya sea en modos offline u online.

Todo lo que te gusta de la saga vuelve a estar presente en *Isuka*. Aunque por supuesto, se han cambiado algunos aspectos y se han mejorado otros. La velocidad que alcanzan los combates es de vértigo, roza el límite al que nuestros ojos pueden moverse y, aunque haya cuatro personajes en pantalla a la vez, la frecuencia de cuadros rara vez se resiente. Personajes enormes, estética peculiar, golpes que quitan el hipo y pirotecnia que llena tu televisor de toda la gama de colores que puedas imaginar. Sin duda alguna, el paquete impresiona en sus primeros momentos, pero al cabo de unas horas, empieza a ser repetitivo y se echan de menos aspectos que sí están presentes en otros juegos de lucha. ¿Estamos demasiado acostumbrados a las 3D? Quizás sí. Aunque eso no debería ser una barrera al paso de la diversión, algo que ofrece *Guilty Gear Isuka* en todo momento. Pero las 2D del título de Sammy tienen trampa, como ya hemos visto en otras ocasiones. Hay dos planos en los que luchar: el frontal y el posterior y, son determinantes en el transcurso de los combates.

> La **inclusión** de un modo para cuatro jugadores es una buena **idea**, aunque **reine** el caso <





La inclusión de un modo para cuatro jugadores es una buena idea. Y lo sería más si se hubiera pulido todo el entorno y no fuera tan complicado *ver* la acción. En una gran cantidad de ocasiones ni siquiera sabes lo que está pasando en pantalla y claro, eso no es bueno para nada. Y cuando mezclas los dos planos en los que puedes moverte, entonces se desata el caos. Algo que tenía que contribuir a la jugabilidad acaba perjudicándola.

Si nunca te has metido en el mundo de *Guilty Gear*, *Isuka* es una buena opción. Pero si ya de entrada no te atraen los beat 'em ups en 2D, olvídate de este juego porque ofrece lo que muchos otros ya han ofrecido antes, aunque con más velocidad y caos en pantalla. Es complicado de manejar y su sistema de control no está ni muchos menos depurado al máximo.

valoración

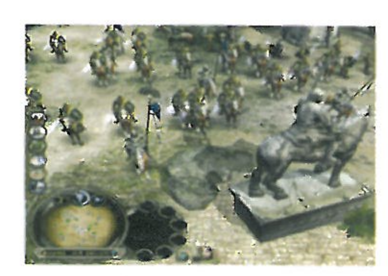
¿No sería mejor dejar que las 2D descansaran unos años y volver a ellas cuando de verdad haya algo nuevo que ofrecer? Es una opinión como otra.

6 sobre **10**

sistema: **pc** | desarrollador: **ea games** | distribuidor: **electronic arts** | disponible: **sí** | precio: **49,95 euros** | web: **www.espana.ea.com**

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media

Reescribe la historia del anillo único a tu antojo





> Más te vale tener un ordenador equipado con lo último en tecnología o vas a sufrir las siempre molestas ralentizaciones en la acción, especialmente en el fragor de las batallas, cuando hay más personajes en pantalla.



> *La Batalla por la Tierra Media* te ofrece la posibilidad de vivir en tus propias carnes la historia de Tolkien y, en algunos pasajes, podrás incluso reescribir la historia de los hobbits, elfos, humanos, orcos y compañía...



EL GÉNERO DE la estrategia en tiempo real cuenta ya con algunas joyas y clásicos. Blizzard es una compañía que domina el tema como nadie y, Electronic Arts tampoco anda muy retrasado gracias a sus *Command & Conquer*. ¿Y dónde metemos pues a *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media*? Pues donde quepa, porque el juego ofrece grandes posibilidades de juego, la oportunidad de cambiar la historia de la guerra por el anillo y algunas novedades la mar de interesantes, además de un apartado gráfico y sonoro de los que hacen época.

El sistema de juego de *La Batalla por la Tierra Media* es muy parecido a lo que hemos visto hasta ahora en el género. Construye edificios, fabrica unidades y lánzate a la batalla para derrotar a tu enemigo. Eso sería, en resumidas cuentas, el funcionamiento principal del nuevo juego de EA. Pero sería malo, malo si se quedara solo en eso. Con la finalidad de aportar sangre nueva al mercado, la compañía afincada en Canadá ha introducido algunos cambios en el planteamiento de la estrategia y, algunos de ellos funcionan muy bien y otros no tanto.

Hay dos modos principales de juego: campaña y multijugador. Analicemos el primero. Elige bando –las fuerzas del bien o las fuerzas del mal- y lánzate a rescribir la historia de Tolkien. Nada más empezar tienes a tu disposición un gran mapa en 3D de la Tierra Media. Al igual que el resto del juego, esta parte goza de apartado gráfico impresionante. Es una mapa vivo de toda la tierra y puedes moverte por el que cierta libertad. Elige a tu ejército y señala hacia dónde quieres que se desplace, ya que la Tierra Media está dividida por diferentes provincias en las que deberás liberar tus batallas. Una vez allí, pasamos a la estrategia en tiempo real propiamente dicha. El sistema es el de siempre. Tienes tu campamento base y deberás reunir a un ejército lo suficientemente grande para acabar con tu adversario. Solo puedes construir en ciertas zonas marcadas del mapa y, se han eliminado a los obreros típicos de otros juegos que se encargan de recoger madera, oro o lo que sea para obtener dinero y recursos y así poder construir nuevas unidades. En *Batalla por la Tierra Media*, solo deberás construir algunas granjas y con eso obtendrás la moneda de cambio para crear tu ejército. Una vez dispongas de ciertas unidades, puedes mandarlas a buscar nuevos puntos de construcción que deberás conquistar para poder ampliar tu campamento o crear uno nuevo. Y así se desarrolla el juego principal. Construir y luchar, construir y luchar.

Al igual que en *Warcraft 3*, en el juego de EA también existen los héroes que disponen de poderes especiales y que a

> Al igual que en **Warcraft 3**, en el juego de EA **también** existen los **héroes** que disponen de poderes **especiales** <









< La banda sonora de Howard Shore y las composiciones propias de EA forman uno de los mejores apartados sonoros que hemos escuchado nunca >

nosotros se nos antojan un tanto inútiles ya que casi nunca deciden el destino de una batalla. ¿Nuestro consejo? Guárdalos en la parte de atrás de tus batallones y no dejes que mueran, aunque si caen, siempre podrás invocarlos de nuevo pagando una buena suma de dinero.

Las misiones a llevar a cabo en las campañas –muy extensas, por cierto- son en su mayoría de construir y conquistar provincias de la Tierra Media, pero también hay otras en las que tienes que llevar a un grupo de héroes del punto A al punto B, como la que transcurre en las minas de Moria y que es, simplemente, horrible. Todos los personajes deben sobrevivir y si uno muere, a empezar de nuevo toca. Y nosotros que creíamos que este tipo de juego ya se había extinguido.

A nivel visual, *La Batalla por la Tierra Media* es una gozada, así de claro. No consigue captar completamente la atmósfera de las películas ni la grandeza de sus batallas, pero aún y así, es de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo en el género de la estrategia en tiempo real. Combates encarnizados, caballería rompiendo las filas de los orcos, soldados celebrando sus victorias, efectos de luces y partículas sorprendentes y, un apartado sonoro perfecto. Lo mejor del juego, sin duda. La banda sonora de Howard Shore y algunas composiciones propias de EA impregnan el juego con uno de los mejores apartados sonoros que hemos escuchado en años. Y si a eso le sumamos las voces de Ian McKellen, Christopher Lee y Elijah Wood, entre otros, el paquete es inmejorable.

Pero el título no está exento de fallos, por supuesto. La IA de los enemigos deja mucho que desear. Puedes hacer tú mismo la prueba. Construye una fortificación con buenas defensas –catapultas y cosas por el estilo- y coloca a algunas unidades delante de la puerta. Los enemigos acudirán como moscas -¿cómo han sabido que estábamos allí?- y entonces solo tienes que disfrutar viendo como las torres de defensa se encargan de ellos mientras los pobres incautos intentan derribar tu fortificación. Funciona siempre. ¿Un fallo en la IA? Pues sí, y de los gordos.

Pero a pesar de estos pequeños detalles, *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media* es un gran título con muchas cualidades y posibilidades de juego y, además, nos permite revivir la historia del Anillo Único y rescribirla al mismo tiempo. ■



valoración

A los fans de las películas les encantará. A los aficionados al género de la estrategia en tiempo real les gustará. Y al resto del planeta, el juego de EA les sorprenderá por su acabado y jugabilidad.

8 sobre 10

sistema: **ps2** | desarrollador: **kaze** | distribuidor: **bandai** | disponible: **sí (Japón)** | precio: **59,95 $** | web: **www.bandaigames.channel.or.jp/list/ultraman/**

Ultraman

Ultratortazos de serie B para ultranostálgicos





> Ultraman, el héroe más grande de todos los tiempos –Action Man es un paleto- y ahora también el juego de lucha más injugable de toda la historia.









PODRÍAMOS TIRARNOS EL rollo y decir que somos los mayores fans de Ultraman del universo. Que de pequeños veíamos sus aventuras en la tele, que nos encantaba ponernos su ridícula careta de plástico barato y que soñábamos con derrotar al ejército de monstruos que invadían la Tierra haciendo uso de nuestros magníficos ultrapoderes, de nuestros poderosos ultrarrayos, de nuestra alucinante ultraenvergadura, etc. Pero sería mentira, porque no recordamos haber vivido nada de eso en absoluto. Ultraman comenzó su andadura en la televisión japonesa allá por 1966, y de eso hace casi 40 años... Demonios, ¡no somos tan viejos!

Sin embargo, durante nuestra no-tan-larga existencia sí que hemos tenido tiempo de aprender a apreciar su adorable estética retro por encima de sucedáneos como los Power Rangers, de ver algunos de sus episodios en versión original y de enterarnos de que en realidad no existe un único Ultraman, sino que ha habido unos cuantos con diferentes poderes y trajes a lo largo de la historia. En definitiva, le hemos cogido cariño, y por eso encargamos este juego nada más verlo. ¿Has visto el impresionante aspecto de sus pantallas? Tienen buena pinta, ¿verdad? Lástima que lo que haya bajo ellas sea poco menos que indigesto...

En principio, *Ultraman* es un juego de lucha. En la piel del superhéroe original -el primero que llegó a la Tierra procedente de Nébula M78- debes seguir la trama de los primeros capítulos de la serie y enfrentarte a 17 monstruos de tu mismo desorbitado tamaño, emplear tus ultrapoderes en el momento oportuno y salvar a la humanidad de la enésima catástrofe que la acecha. Los «Ultramanes» tienen serios problemas para mantenerse peleando en nuestro planeta durante más de un par de minutos seguidos, se cansan y pierden energía con facilidad –sus 200 pies de altura no impiden que sean un poco piltrafillas-, de modo que tienes un tiempo límite para despachar a cada criatura antes de que la luz de tu pecho empiece a parpadear y a descontar los segundos que te quedan de vida. Los gráficos corren bajo RenderWare y resultan agradables a la vista, los personajes son grandes y definidos y tanto la música como los menús consiguen captar perfectamente el espíritu de los episodios de TV.

Pero, por desgracia, eso es todo.

Decimos que «en principio» es un juego de lucha porque, a la hora de la verdad, *Ultraman* es un juego de nada. Los personajes apenas tienen un par de movimientos estándar (patada y puñetazo), una técnica de agarre basada en el aporreo de botones y un ataque de larga distancia que se carga barra y media de energía y que hace que intentar dañar al oponente de cualquier otra forma sea una auténtica pérdida de tiempo. El control es tan analógico como desastroso (intenta acercarte a tu adversario desde lejos y verás qué tortura), la variedad de técnicas es nula, la acción resulta lenta, muy lenta, lentísima... *Ultraman* es un ultracúmulo de despropósitos. Nos gustaría poder decir que tiene un pase si eres un fanático de la serie B o de la estupidez mental, pero ni con esas vale la pena. Otra vez será. ■

valoración

Con esos gráficos y ese aire retro podía haber sido un gran juego, pero el horrible sistema de control hace que jugar con Ultraman sea tan divertido como coger toda la serie de TV y metérsela por el trasero, episodio a episodio, en formato VHS, varias veces al día.

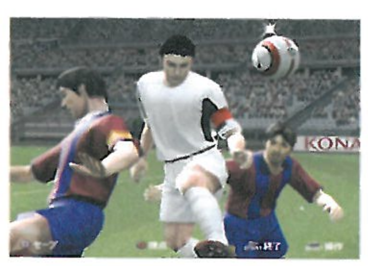
3 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **konamityo** | distribuidor: **konami** | disponible: **sí (Japón)** | precio: **59,95$** | web: **www.konamityo.co.jp/we/game/jwe8ac/index.html**

Winning Eleven 8 J-League: Asia Championship

Un pasecito p'alante, dos pasecitos p'atrás

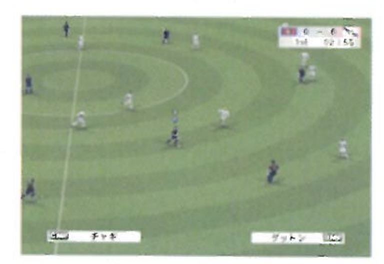


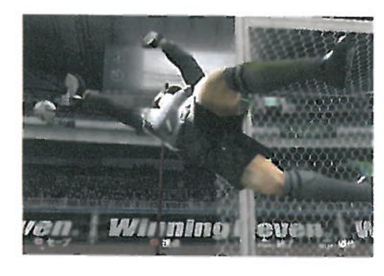


«Suponemos» que Raúl –por aquello del brazalete-, rodeado de un par de jugadores de lo que «suponemos» que es el Barça.









LA VERDAD ES que empezamos a estar un poco moscas con la actitud que Konami está tomando estos últimos años con el que es sin duda –a la par con *Metal Gear Solid*- el mayor «galáctico» de su plantilla. La compañía nipona sigue mejorando año tras año su extraordinario simulador de fútbol, pero no podemos evitar cierta frustración ante algunos retrocesos que nos hacen preguntarnos si realmente piensan con la cabeza al decidir los cambios de cada nueva entrega o lo hacen con alguna otra parte de su cuerpo que también les sirva para propinar patadas a un balón.

Fíjate en el *Pro Evolution Soccer* de este año, por ejemplo: trae algunas novedades interesantes y perfecciona la jugabilidad de *PES 3*, pero a cambio mete la pata con unas «originales» ralentizaciones en los saques de esquina de la versión PS2 -mucho más salvajes en el original japonés *WE 8*–, unas repeticiones manuales en las que la cámara ha perdido libertad de movimientos -ahora es demasiado «claustrofóbica»- y una inexplicable imposición del uso del radar en pantalla -que ya no se puede hacer totalmente invisible desde las opciones del menú-. Al menos tuvo el acierto de incluir por primera vez la licencia de unas cuantas ligas europeas, algo que los aficionados veníamos demandando desde hace años. Sólo faltaría que ahora volvieran a las andadas y volvieran a prescindir de estas licencias en el próximo capítulo...

Pues eso es exactamente lo que han hecho en el último *Japan League*: han vuelto a pulir la jugabilidad, han vuelto a mejorar la física del balón, han vuelto a añadir alguna animación nueva para los porteros y han vuelto a fastidiarla prescindiendo de las recién adquiridas licencias de los clubes europeos. Nos encanta lo que han hecho con el desarrollo de los partidos –juego más lento y pausado, pases y controles más realistas, chutes lejanos impresionantes, empates a cero cada dos por tres... sobre todo esa sensación de «suavidad» típica de los *J-League*-; pero no te imaginas cómo nos revienta haber tenido que jugar cuarenta veces la Master League para desbloquear un Real Madrid que ahora se llama «Mahoreeko», un Barcelona en el que todavía están Saviola y Davids y unos cracks que sólo se parecen a sus equivalentes de la vida real los sábados aproximadamente entre las 3:00 y las 5:30 de la madrugada (y los domingos dependiendo de la magnitud de la resaca).

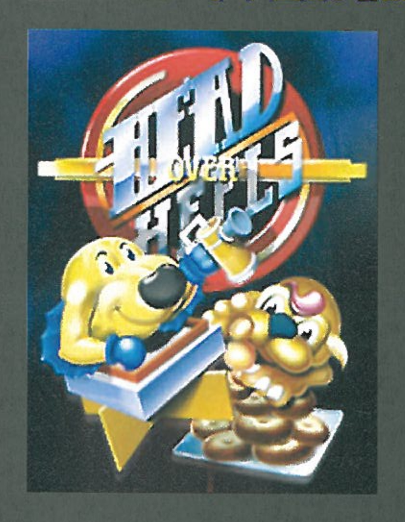
Konami acaba de lanzar en Japón *J-League: Winning Eleven Tactics*, ha repetido jugada con *European Club Soccer: Winning Eleven Tactics* y ha anunciado un nuevo *WE8 Liveware Evolution* con posibilidades online en PS2 (en las versiones Xbox y PC de *PES 4* ya se puede «intentar» jugar online). Siguen estrujando a su gallina de los «juevos» de oro particular, y en la redacción de TGM ya se admiten apuestas sobre cuál será el próximo paso hacia atrás en la serie: ¿Volverá a desaparecer el árbitro del terreno de juego? ¿Volverá Roberto Carlos a correr la banda en 2,5 segundos? ¿Volverá Zidane a tener pelo? ■

valoración

A lo mejor piensas que resulta un tanto frívolo comentar un juego de fútbol basándose en el tema de las licencias, pero es que no hay derecho a que sus propios creadores lo sigan tratando a patadas y poniéndole tantas zancadillas. Nos encanta... pero nos indigna.

7 sobre **10**

HEAD OVER HEELS



sistema: **spectrum, amstrad, commodore, msx, atari st**

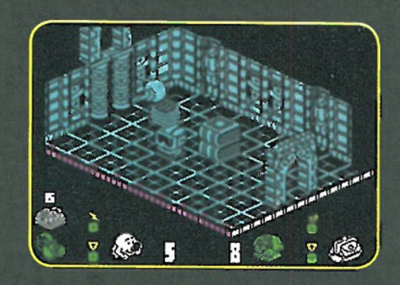
desarrollador: **ocean software**

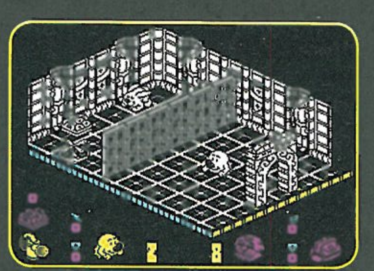
lanzamiento: **1987**

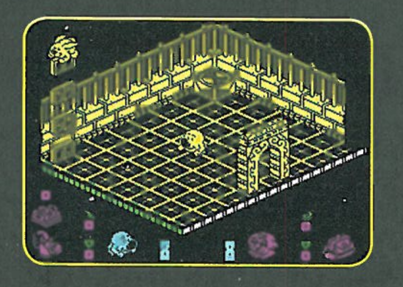
La vida deja de ser un camino de rosas cuando alguien te corta por la mitad. Imagínate el papelón: tu parte de arriba deja de comunicarse con la de abajo, tus amigos dejan de invitarte a fiestas, tu novia empieza a comerse el tarro de forma justificada y, por norma general, pasas un dolor del carajo. Si tienes la suerte de haber nacido con cuatro ojos y que dos de ellos hayan quedado en la parte inferior, al menos tus ex-extremidades inferiores podrán desplazarse de un sitio a otro con total autonomía y aprovecharse de tus ex-pies para alcanzar grandes velocidades. Si además tu ex-cabeza -por motivos que ahora no vienen al caso- es capaz de empujarse con los brazos y saltar el doble de su altura, la recién formada parte superior podrá llegar a zonas aparentemente inalcanzables que incrementen su autoestima –recuerda que ha perdido una buena parte de tu ex-anatomía inferior-. Y si además el tajo es lo suficientemente limpio como para dividir tu ex-cerebro en dos mitades perfectas que te permitan un control absoluto sobre ambas partes... ¡hasta podrías reunirlas en una nueva versión de ti mismo! ¿No es maravilloso?

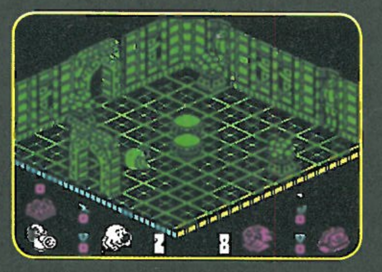
Sin embargo, poco de esto importa cuando tus ex-partes han sido capturadas y apresadas por el malvado imperio que domina los cinco mundos que has de liberar... Así comienza la historia de *Head over Heels*, una de las aventuras más geniales e irrepetibles que ha dado la prolífica historia del Spectrum a lo largo de sus muchos años de existencia (y por ende, una de las aventuras más celebradas de toda la historia de los videojuegos). Sí, podíamos haber escogido muchos otros títulos de aquella época dorada para dar comienzo a esta sección, y seguramente hubiéramos acertado con cualquiera... pero coño, hemos elegido éste. ¿Por qué? Pues por varios motivos. Principalmente, porque gusta a todo el mundo; porque tiene un encanto especial; porque a día de hoy todavía representa un reto para muchos jugadores; y porque cuando hemos vuelto a jugar con él –y créenos que lo hemos hecho con unas cuantas viejas glorias desde que empezamos a gestar The Game.Mag- hemos sentido exactamente lo mismo que hace nada menos que 17 años... ¡17 años, por el amor de Dios! ¿No se te cae el alma a los pies pensando que semejante vejestorio puede resultar más entretenido y jugable que muchos bodrios actuales?

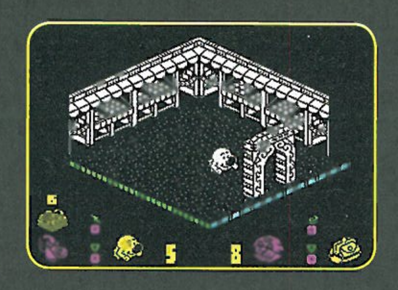
No era sencillo superar el sensacional *Batman* de 1986 (el precursor «no oficial» de *HoH*), pero tanto la crítica como los jugadores fueron unánimes: «Ritman y Drummond lo han vuelto a hacer». ¿Con qué nos quedamos de *HoH*? ¿Con la necesidad de combinar las habilidades de Head y Heels –juntos y por separado- para resolver puzzles nunca vistos? ¿Con la cantidad y variedad de habitaciones del mapa (más de 300)? ¿Con la funcionalidad de los distintos ítems y objetos? ¿Con el excepcional apartado técnico? En fin, hazte un favor y vuelve a jugar a este clásico: no te arrepentirás. ■

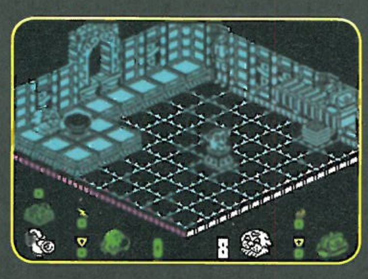












http://retrospec.sgn.net/games/hoh/index.html

¿Sabías que por Internet circulan cantidad de «retro-remakes» para PC de títulos clásicos que se pueden descargar de forma gratuita desde un montón de páginas? Juegos realizados por aficionados sin ánimo de lucro con la única intención de rememorar y dar lustre a momentos inolvidables en la historia de los videojuegos. Los originales se pueden recordar de forma exacta gracias a docenas de emuladores, de modo que estos remakes suelen aportar alguna que otra novedad y mostrar un aspecto remozado más acorde con los tiempos actuales. Te hablaremos de ellos siempre que encontremos algo que valga la pena relacionado con el clásico del mes... y siempre que encontremos algo que no valga la pena en absoluto, porque nos basta con el mero hecho de ver cómo muchos usuarios se pegan estas tremendas curradas de forma totalmente altruista para dedicarles unas líneas.
Y si el juego de este mes es una maravilla, el primer remake con que nos hemos topado es una auténtica pasada: música y efectos sonoros sensacionales, juego en ventana o a pantalla completa, gráficos a todo color, sombras de complejidad ajustable, técnicas de triple buffering... No es exactamente idéntico al original -la disposición de los elementos de algunas pantallas varía ligeramente con respecto a la versión de Spectrum-, pero nos ha dejado completamente alucinados. ¿Cómo puede ser que haya cosas así al alcance de un clic y que la red no se colapse con millones de descargas?

http://usuarios.lycos.es/hoh2/

Esta segunda revisión de HoH no es tan espectacular como la primera, pero es que tenemos la impresión de que no nos vamos a encontrar muchos remakes de ese nivel por más que pasen los meses y sigamos trayendo juegos clásicos a estas páginas. De todas formas, sigue siendo una estupenda alternativa y una muy buena opción para quienes sólo busquen recordar el feeling del original: todo está en su sitio, los gráficos y sonidos son más fieles que en el otro remake, la jugabilidad es igual de exquisita y, además, es obra de un español. Desgraciadamente, parece que la intención inicial de reutilizar su código para desarrollar una segunda parte con nuevas salas y un tercer personaje ha quedado en punto muerto (la página no se actualiza desde junio de 2003, aunque su foro aún registra cierta actividad). ¿Habría alguna posibilidad de que retomaran el proyecto? ¿Algún implicado nos lee? ¡Eeeeh! ¿Hay alguien ahí? ¡Ánimo, cagontal, que la cosa promete!

Concurso SMS

1 EL CONCURSO

The Game.Mag y **Proein** te ofrecen la posibilidad de ganar para uno de los **5 packs** especiales que regalamos de **COMMANDOS SAGA**, que incluye los 4 títulos aparecidos hasta ahora de la más famosa serie de estrategia hecha en nuestro país. La mecánica del concurso no podría ser más fácil y accesible. Solo necesitas un teléfono móvil para poder mandar un **SMS** con el texto que te indicamos a continuación.

2 ¿CÓMO PARTICIPAR?

Escribe un **SMS** con el texto **TGM SAGA** y mándalo al **7210**.

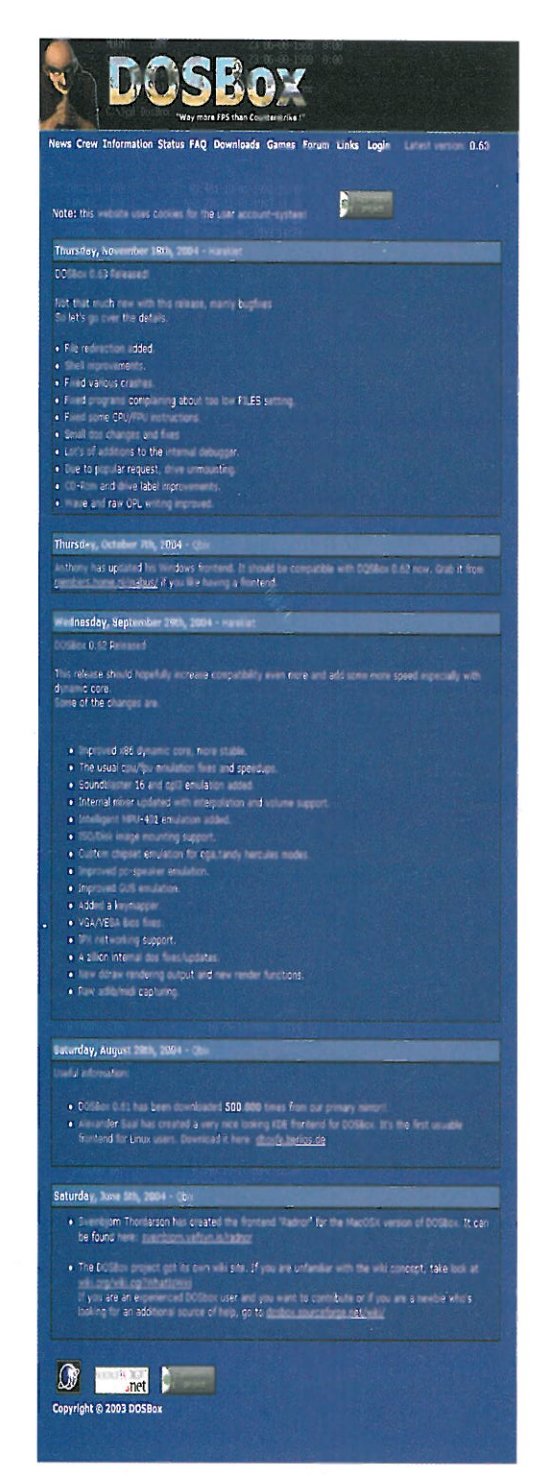
3 EL PREMIO

Inmediatamente después de mandar tu mensaje recibirás la confirmación de si has acertado o no en tu respuesta. Si has acertado, ya habrás entrado en nuestro sorteo y tendrás la posibilidad de ganar uno de los **5 PACKS ESPECIALES DE COMMANDOS SAGA** que tenemos para regalar. Tienes tiempo hasta el 31 de enero y cuantos más mensajes mandes, más posibilidades de ser el ganador tienes.

El resultado del concurso se publicará en el número 04 de **The Game.Mag**.

El coste de los mensajes es de 0,90 € + IVA.





http://dosbox.sourceforge.net

A ESTAS ALTURAS ES probable que ya estés cansado de las instalaciones de 800 MB en los juegos actuales de PC ¿A tu ordenador se le salen los bits de los buses cada vez que lo intentas hacer ejecutar *Doom 3* o *Half-Life 2*? ¿Echas de menos los viejos juegos basados en DOS? Bien, a decir verdad nosotros tampoco, pero durante la elaboración del reportaje de IA nos dio por recordar algunas rutinas de *FIFA '96* y quisimos echar unas partidas para comprobar que nuestra memoria no nos jugaba malas pasadas, y de paso aprovechar para sacar algunas capturas para la revista. Maldita la hora en que se nos ocurrió tener ideas...

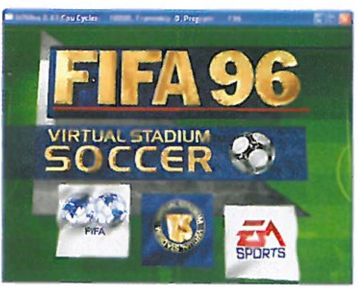
No veas qué tortura intentar jugar con él en un PC monstruoso -técnicamente capaz de ejecutar como unos mil millones de procesos de *FIFA '96* simultáneos- que corría bajo Windows XP.

En fin, sabíamos que el XP no se llevaba demasiado bien con las ventanas DOS, pero no creíamos que fuera para tanto. Como no nos gusta que nos toquen las narices, lo intentamos liberando recursos del sistema aparentemente inútiles y reiniciando el PC cientos de veces, pero nada; lo intentamos dándole ánimos y vitoreándolo en cada arrancada, con distintos ordenadores y distintas configuraciones, pero nada. Nada de nada, no hubo manera. Pensamos en cagarnos en todo el equipo de EA, recapacitamos y estuvimos a punto de hacerlo en todo el equipo de Microsoft, pero al final decidimos *googlear* un poco y conseguimos dar con la solución en la página que te traemos hoy a esta ídem.

DOSBox es un *emulador* del precursor del Windows mucho más compatible y eficaz que los torpes shells de DOS incluidos en el paquete XP. Incluye soporte para modos real y protegido de micros 286 y 386, emulación de memoria extendida y expandida, gráficos VESA, VGA, EGA y CGA -y hasta Hércules y Tandy, por si eres un verdadero friki de lo retro y te interesa todo lo que huela a viejo-, compatibilidad con SoundBlaster, Gravis Ultrasound, Adlib y el altavoz del PC, reproducción a pantalla completa o en ventana, velocidad de ejecución variable y montones de cosas más. Está disponible para Windows, Linux y MacOS X –entre otros-, es completamente gratuito y desde la web puedes acceder fácilmente a un front end para el «nuevo» S.O. de Microsoft que te lo pone todo mucho más fácil y hace que jugar a viejos títulos como *Alone in the Dark* o *Defender of the Crown* sea una auténtica delicia. Incluso los proyectos desarrollados con *DIV Games Studio*, habitualmente reticentes a funcionar bajo XP, se ejecutan y se dejan jugar de maravilla. Todavía no hemos probado a instalar por completo el entorno de programación de Hammer Technologies (no dudes de que cuando leas estas palabras ya lo habremos intentado, que le tenemos demasiado cariño como para seguir olvidándonos de él), pero estamos convencidos de que irá de maravilla. ¿Todavía sigues ahí? ¿Qué demonios haces que no vas corriendo a conectarte y a echarle un vistazo a esta página?

Por cierto, el *FIFA '96*, genial. Y ni siquiera aparece en la lista de títulos compatibles con *DOSBox*. De hecho, estuvimos dándole hasta altas horas de la madrugada con la burda excusa del reportaje... ■

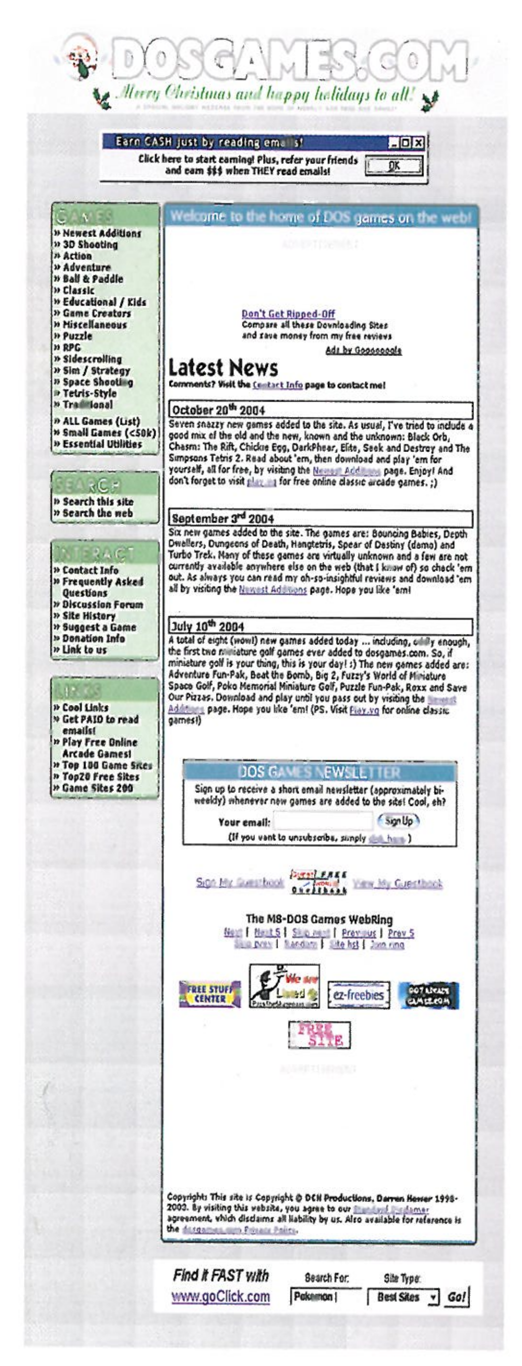












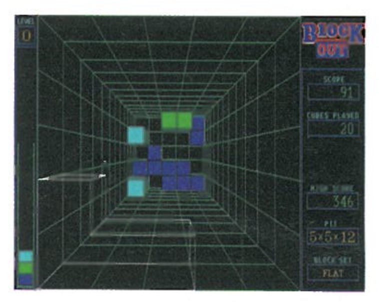
http://www.dosgames.com

POR SI TE has quedado con las ganas tras leer el comentario del *DOSBox* y eres demasiado joven como para saber a qué nos referimos con eso de los juegos basados en DOS (o por si perteneces a la vieja escuela pero te revienta tener que rebuscar en el armario para intentar instalar los nueve disquetes del sensacional *Duke Nukem 3D* -como si todos ellos fueran a funcionar perfectamente a estas alturas-), aquí tienes el complemento perfecto para sacarle el máximo partido al proyecto de sourceforge: una página con cantidad de juegos MS-DOS listos para ser descargados y disfrutados en tu ordenador, a tan sólo un par de clics de ratón y que no requieren de gráficas de 128 MB ni de discos duros de 200 GB para instalarlos y echar un par de partidas de prueba. Y por supuesto, también completamente gratuitos.

El único problema que le hemos encontrado es que muchos de los mejores juegos DOS –y por tanto una gran parte de los mejores juegos que te podrás bajar de esta página- pertenecen a la última época del sistema operativo de Microsoft, y que por aquel entonces lo que se llevaba era la distribución de versiones shareware limitadas en duración y contenido al estilo de lo que se hace con las demos de hoy en día: un par de niveles de prueba, dos o tres circuitos para recorrer en un tiempo límite, personajes bloqueados en los juegos de lucha, etc. A estas alturas no deberíamos tener tantas dificultades para acceder a las versiones completas de juegos con más de 10 años a sus espaldas (sinceramente, ¿alguien pagaría por ellos?), pero por lo que parece todavía es necesario recurrir al abandonware y a fuentes underground «alternativas» para disfrutar en plenitud de clásicos como *Tomb Raider* o el mencionado *Duke Nukem 3D*.

De todas formas, vale muy mucho la pena darse una vuelta por http://www.dosgames.com y recordar cómo eran los juegos de compatibles antes de que las ventanas dominaran el mundo y las tarjetas gráficas necesitaran sistemas de refrigeración independientes: *Carmageddon*, *Doom*, *Elite*, *Tetris*… Joyas atemporales sin las cuales resulta imposible comprender la evolución y el estado del software de entretenimiento en la actualidad. Muchos de ellos ni siquiera son shareware -los hay también freeware y completamente gratuitos-, de modo que no tienes excusa para seguir quejándote de las exigencias de los juegos modernos y de sus desproporcionados «requisitos mínimos». Si alguno no te funciona, ya sabes: recurres al *DOSBox* y andando; y si acaso, nos mandas algún correo electrónico contándonos lo feliz que te hemos hecho y lo mucho que echabas de menos liquidar demonios en el *Doom* con el wad de Chiquito de la Calzada.

Excelentes juegos gratis (aunque lógicamente hay de todo), algún banner inofensivo (los justos para mantener la página) y un diseño sobrio y funcional que te permite ir directamente al grano sin tener que soportar docenas de pop-ups ni colores chillones que te recuerden lo absurdo de tu existencia. ¿Qué más quieres a cambio de un par de clics?





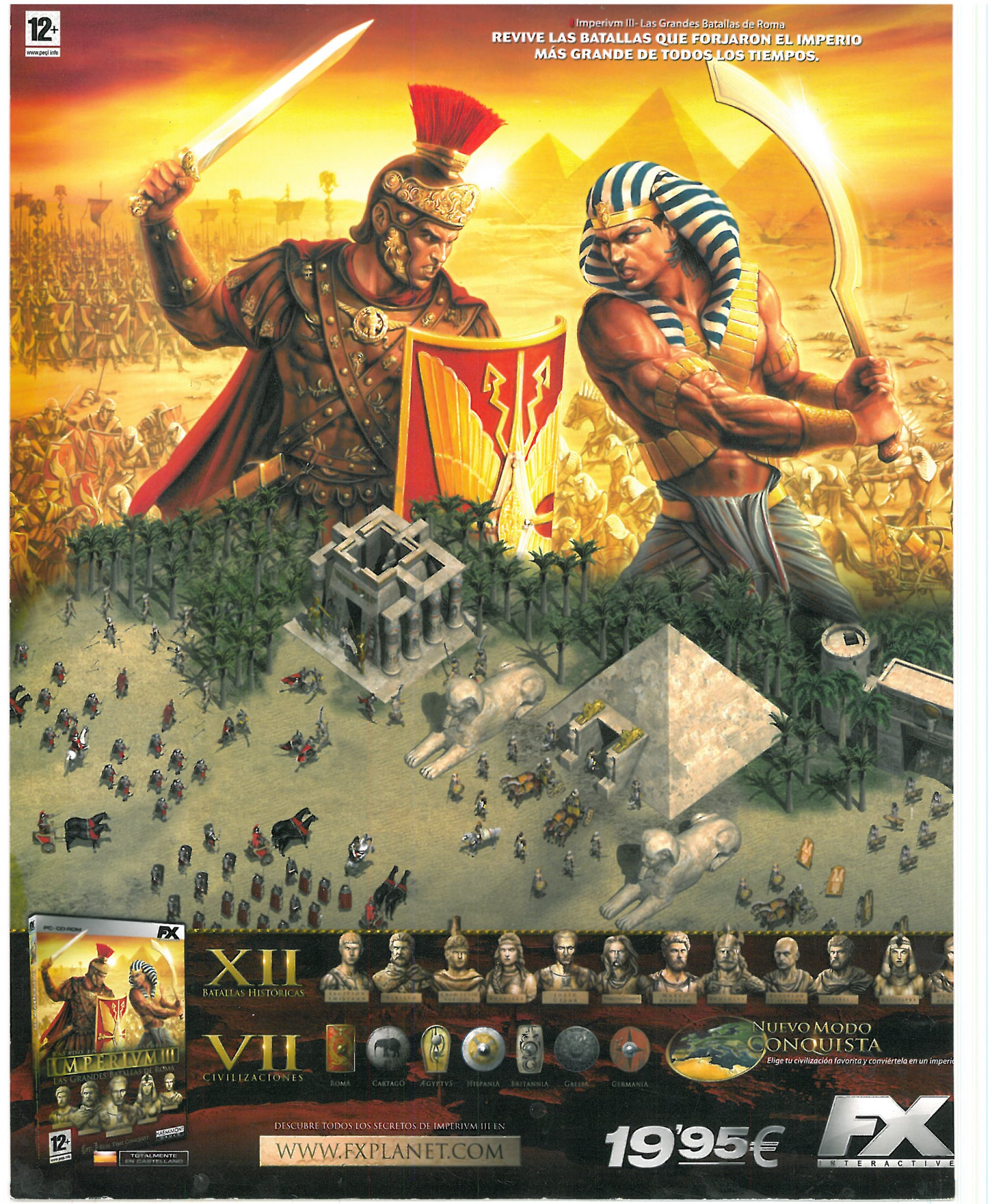






SeXo y Violencia

¿Lo **mejor** que pueden ofrecer los **videojuegos** hoy en día?
Hablamos de ello en el **próximo número**


12+
www.pegi.info
Imperivm III- Las Grandes Batallas de Roma
REVIVE LAS BATALLAS QUE FORJARON EL IMPERIO
MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS.
PC-CD-ROM
FX
IMPERIVM III
LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA
12+
HAEMIMONT
TOTALMENTE EN CASTELLANO
XII
BATALLAS HISTÓRICAS
VII
CIVILIZACIONES
ROMA
CARTAGO
ÆGYPTVS
HISPANIA
BRITANNIA
GALLIA
GERMANIA
NUEVO MODO CONQUISTA
Elige tu civilización favorita y conviértela en un imperio
DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE IMPERIVM III EN
WWW.FXPLANET.COM
19'95€
FX
INTERACTIVE